Pełna wersja gry **FORD RACING**
Wyścigi samochodów z oszałamiającą grafiką!!!

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS® CD

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Nr 12/2001 Grudzień (45)

Cena: 8,50 zł
w tym VAT 7%

NOWOŚCI:
- FIFA 2002
- Empire Earth
- Civilization 3
- Europa Universalis 2
- Rally Championship Xtreme

ALIENS VERSUS PREDATOR 2



PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■

CD-ROM stanowi integralną część magazynu Action Plus, nie może być sprzedawany oddzielnie

Mondeo
Rapid Fit
HSBC
Action PLUS
www.actionplus.com.pl
empire INTERACTIVE
Ford
RACING
COMPACT disc
PC CD-ROM

SOLUCJE I PORADNIKI:
- Grand Theft Auto 3
- Throne Of Darkness

PLAKATY:
- Civilization 3
- Throne Of Darkness

Pełna wersja gry
FORD RACING
Wyścigi samochodów z oszałamiającą grafiką!!!

Nr 45 • Grudzień 2001 8,50 ZŁ (w tym 7% VAT)
future network poland
Media with passion
9 771429 964013 11

www.actionplus.com.pl









momo FORCE
Logitech

Spis treści

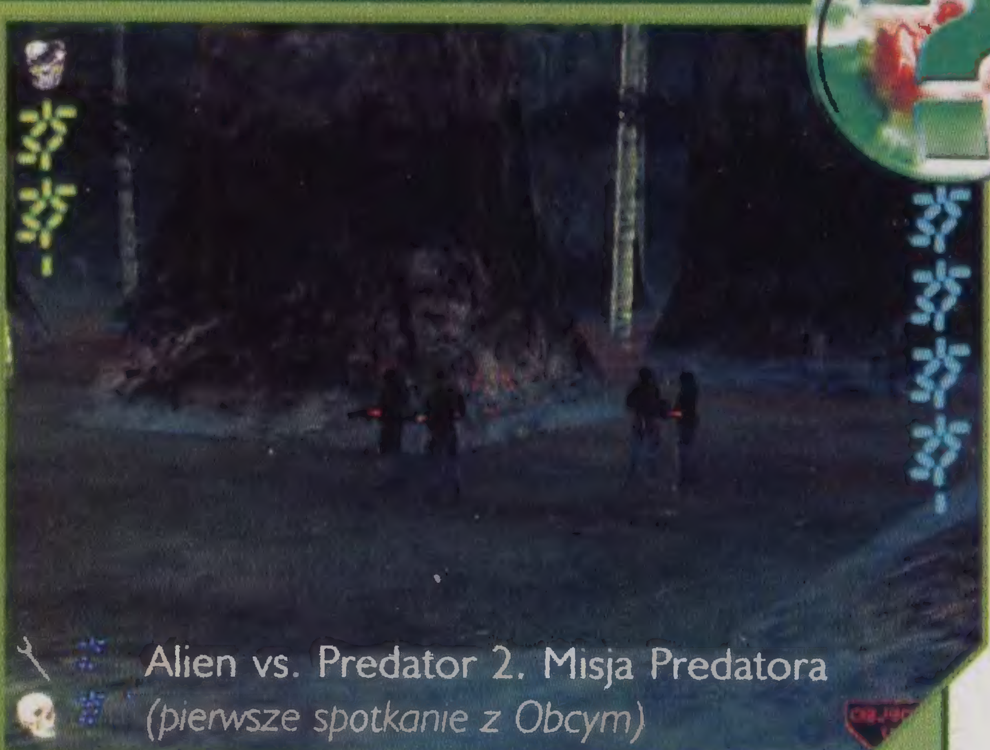
Grudzień 2001

Zaczyna się...!!!

Już za chwileczkę, już za momencik zacznie się... gwiazdkowy wysyp gier. To czas, na który czekają wszyscy giercomaniacy - wtedy do sklepów trafia tyle tytułów, że naprawdę trudno się zedecydować, na co wydać pieniądze samemu, a o co porposić w liście do Świętego Z Wielkim Brzuchem. Już teraz zresztą, na początku listopada, zaczynają się pojawiać nowe, bardzo gorące tytuły. W tym numerze mamy dla was - jak zwykle jako pierwsi - genialnego FPP-ka Aliens versus Predator 2, strategię, która zmieni świat, czyli Empire Earth, kontynuację strategii, która świat zmieniła - czyli Civilization 3, a dotego gorące wyścigi Rally Chapmionship Xtreme, kultową FIFA 2002 i Mat Hoffman's BMX, coś dla fanów extremalnej jazdy. Aha - i oczywiście GTA3. Co, GTA3? Tak, tak - choć na razie w wersji na PS2, ale wsparte poważnym poradnikiem, który sprawdza się na każdej platformie. A co będzie za miesiąc? Jeszcze nie zdardzimy, ale na pewno - jak zwykle - wyprzedzimy konurencję i dostarczymy wam najnowsze i najgorętsze opisy nowości. Do zobaczenia 15.XII. Nara!

Naczelny, Vice & Team

▶ Co byś zrobił



Alien vs. Predator 2. Misja Predatora
(pierwsze spotkanie z Obcym)

Jesteś młodym Predatorem, który w sztuce polowania i dekapitacji nie jest jeszcze mistrzem. Trafiasz do głębokiego, częściowo zatopionego jaru, gdzie spotykasz czterech Marines i jednego Obcego. W tej chwili komandosi rozglądają się jeszcze za Alienem, ale zaraz ich detektory wskażą twoją pozycję. Co robisz?

A. Wyciągasz Naginate, czyli platynową tykę zakończoną sierpowatymi ostrzami. Postanowiłeś skoczyć miedzy żołnierzy i obciąć im głowy! Cool! Walka Naginatą z uzbrojonymi przeciwnikami to największy honor dla Predatora! Uderzasz na pierwszego Marine...

[zajrzyj na stronę 13]

B. Przeładowujesz Dart Gun, to jest wyrzutnię małych harpunów o potężnej sile powalającej. Stoisz w sporym oddaleniu. Korzystasz z zooma w Bio-Hełmie i dokładnie wycelowujesz w pierwszego z brzegu komandosa...

[zajrzyj na stronę 52]

Action PLUS®
e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 45
Grudzień 2001

Redakcja
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@futurenetwork.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Marcin Jakubski, Aleksander Olszewski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Prezes
Witold Zagrodny

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

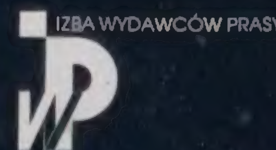
Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już okło 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław



Ford Racing

Znana marka i szybkie wyścigi



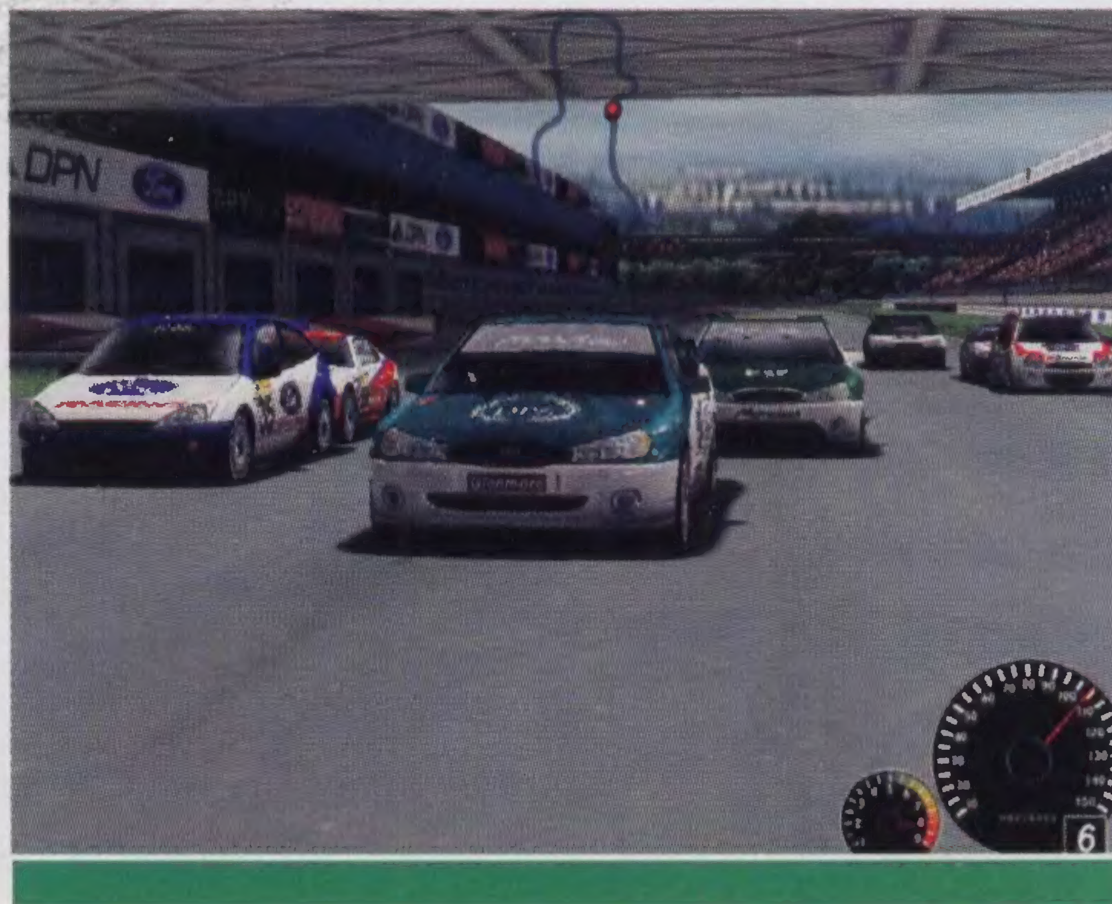
Ford Racing to gra wyścigowa, w której będziesz mógł usiąść za kierownicą dwunastu modeli samochodów produkowanych przez słynną firmę Ford Motor Company, założoną na początku XX wieku przez wynalazcę i przedsiębiorcę Henry'ego T. Forda. Każdy z modeli odtworzony został z niebywałą dbałością o szczegóły - tak wielką, że samochody, które widać na ekranie monitora, składają się z ponad miliona pikseli. Tymi wspaniałymi samochodami będziesz się ścigać na jednym z dziesięciu torów rozmieszczonych na całym świecie - od angielskiej prowincji w Branton Park Track aż po typowo amerykańskie pejzaże w Navahoe Track.

Podstawowe informacje



Gatunek: wyścigi
Premiera: grudzień 1999
Internet: www.fordracing.net, www.empireinteractive.com

Wymagania
Minimalne: Pentium 90, 16 MB RAM
Rekomendowane: Pentium 200, 64 MB RAM, karta grafiki z 8 MB, 180 MB na HDD



Gra Ford Racing oparta jest na wyścigach organizowanych dorocznie przez firmę Ford. W rajdach w ramach tych wyścigów uczestniczą często najlepsi rajdowi kierowcy świata, m.in. Colin McRae i Carlos Sainz.

Instalacja

Włóż płytę "Ford Racing" do napędu i poczekaj na Autostart. Jeśli nie nastąpi, kliknij dwa razy ikonę Mój komputer, wyświetl zawartość dysku CD i wybierz setup.exe. Komputer zapyta się, w jakim języku przeprowadzić instalację. Wybierz ten, który pasuje ci najbardziej. Wskaż katalog docelowy, w którym gra będzie zainstalowana. Będziesz mógł wybrać jedną z trzech dostępnych opcji instalacji:

- **Typical** - Gra instaluje najczęściej używane składniki, tak by optymalnie wykorzystywać możliwości komputera.
- **Minimal** - Gra zainstaluje tylko podstawowe składniki. Taka instalacja nie zajmuje dużo miejsca na dysku, ale gra wolniej się wczytuje.
- **Custom** - Sam możesz wybrać, które składniki mają się znaleźć na twoim twardym dysku, a które będą odczytywane z CD.

Program instalacyjny tworzy skrót w Start Menu - po zakończeniu instalacji pozostaw płytę w napędzie i uruchom grę korzystając z paska menu.

Pierwsze uruchomienie

Przy pierwszym uruchomieniu gry program automatycznie ustali, jakim sprzętem dysponujesz. Po chwili pojawi się ekran konfi-



W trakcie jazdy



Mapa trasy i pozycje rajdowców. **3**

1 Kolejność zawodników w danym momencie rajdu.

2 Informacja o czasie okrążenia i rekordzie trasy.

4 Okienko TV Empire.

5 Informacja o stracie i przewadze czasowej do najbliższych przeciwników.

6 Prędkościomierz i obrotomierz.

Jeśli chcesz zmienić widok w trakcie gry, wciśnij [F3]. Klawisz [F4] przenosi cię do trybu TV Empire, w którym wyścig wygląda tak, jak relacja telewizyjna.



TIPS

Zacznij grę w trybie Career Mode i jako nazwisko kierowcy wpisz gimmegimme. Uzyskasz dostęp do wszystkich samochodów.

PLUS

Ale kraksa

guracji. W części Video możesz ustawić kartę graficzną, rozdzielczość i paletę kolorów oraz ilość detali. W części Sound ustaw sposób przetwarzania dźwięku i jego jakość.

Menu główne

W menu głównym możesz wybrać jeden z dwóch trybów rozgrywki - Quick Race i Career Mode - a ponadto opcję Replay Theatre pozwalającą na odtwarzanie nagranych uprzednio powtórek z wyścigów.

Każdy z samochodów w grze przedstawiony jest w 8 wersjach - po dwa modele z roczników '97, '98, '99 i 2000. Najlepsze są oczywiście modele z najnowszych roczników.

Quick Race

W tym trybie bierzesz udział w jednym rajdzie z siedmioma komputerowymi przeciwnikami.
Na początku gry możesz wybrać jeden z czterech samochodów (w tym kultowy F-150) i jeden z trzech torów.



1 Car - Tu wybierasz samochód. Klikając strzałki w lewo i w prawo decydujesz o marce, klikając strzałki w górę i w dół wybierasz rocznik i malowanie. Nowsze roczniki to oczywiście lepsze osiągi. Wybierasz także między automatyczną a ręczną skrzynią biegów.

2 Track - Wybór toru. Początkowo wybierasz tylko z trzech tras, potem, wraz z sukcesami w trybie Career Mode, pojawią się następne.

3 Control Options - Tu konfigurujesz sterowanie. Decydujesz, czy chcesz kierować samochodem korzystając z klawiatury, kierownicy czy dżojstika. Możesz też przypisać dowolne klawisze odpowiednim komendom.

4 Display Options - Pod tą zakładką mieszczą się opcje dotyczące grafiki. Ustalasz tu m.in. ilość detali, szczegółowość wyświetlania cieni i inne podobne parametry.

5 Race Options - Wybierz liczbę przeciwników oraz liczbę okrążeń.

6 Sound Option - Opcje dotyczące dźwięku. Co ma być głośniejsze: muzyka czy efekty dźwiękowe?

By rozpocząć wyścig, kliknij flagę w prawym dolnym rogu ekranu.




Modele wózków są bardzo szczegółowe.



Pobij Bossa



Siemanerko! Jestem Bossem Gier Komputerowych i nikt mnie nie pokona. Myślisz, że jesteś twardy? Nie dasz mi rady, leszczu!

Okej, okej - na początek mam dla Was coś łatwego. Pobijcie mój czas w "Ford Racing" samochodem F-150'98 na torze Euro Ring. Bez kiwnięcia palcem zrobiłem czas 44,50. Jesteś lepszy? Wyślij maila z tematem Boss, czasem jaki udało ci sie uzyskać i udowodnij, że mówisz prawdę (najlepiej screenem ściągniętym z gry) na adres quizplus@actionplus.com.pl. Najlepszy czas nagrodzimy nagrodą - grą komputerową.



Pozwól na stronę



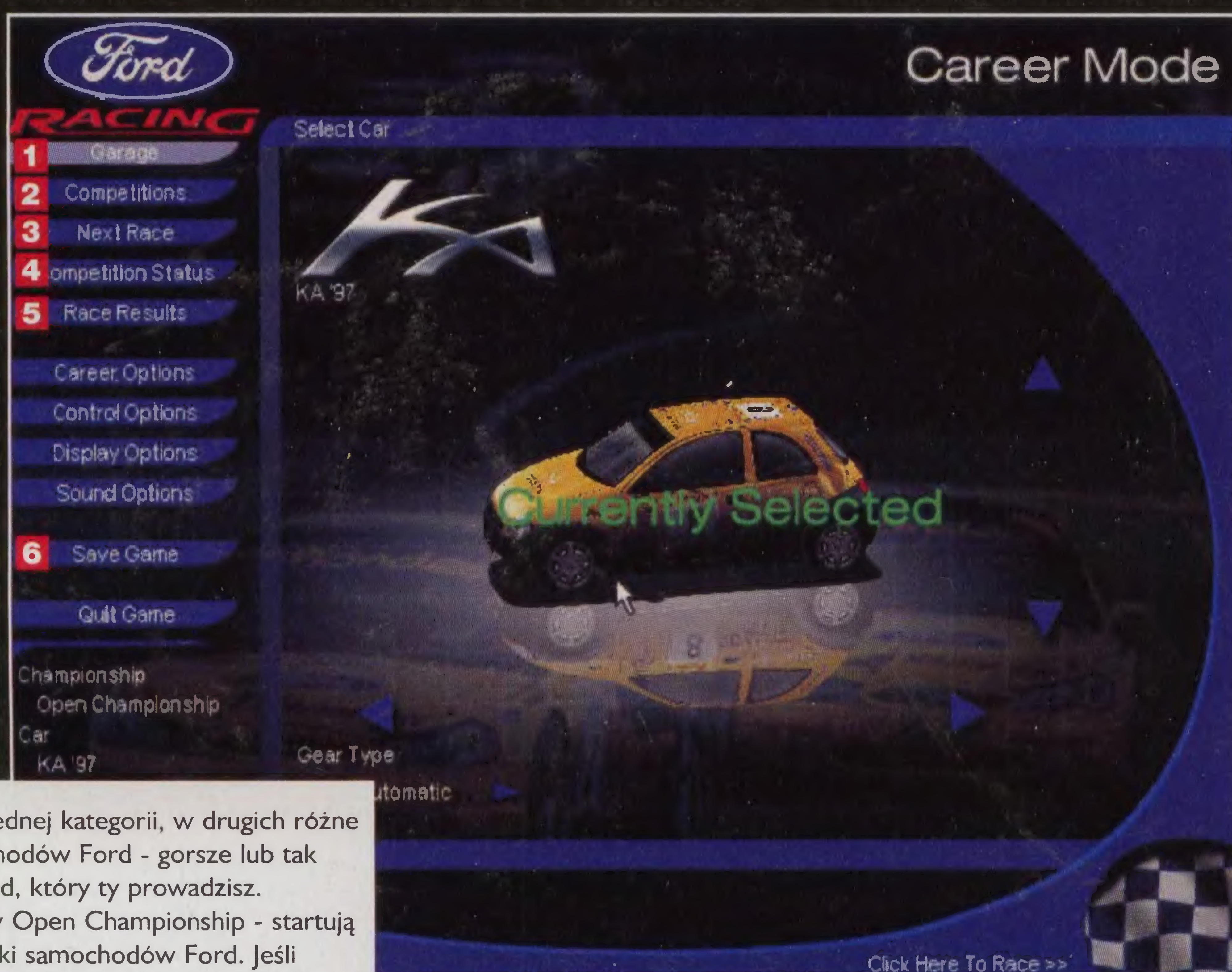
Jeśli szukasz dodatkowych informacji o prawdziwych Ford Racing, na tej stronie znajdziesz wszystko, co potrzebne.

www.fordracing.net




Career Mode

W tym trybie bierzesz udział w kolejnych imprezach rajdowych, z których każda składa się z kilku rajdów. Tryb ten zaczynasz z samochodem Ford Ka rocznik '97. Kiedy zaczniesz odnosić sukcesy, uzyskasz dostęp do kolejnych aut - włącznie z obiektem marzeń wielu mężczyzn - Fordem GT90.



1 **Garage** - Tu wybierasz samochód z dostępnych w danej chwili. Na początku to zwykły Ford Ka, ale wraz z sukcesami przyjdą kolejne, dużo lepsze samochody.

2 **Competitions** - Wybór imprezy rajdowej. Imprezy dzielą się na dwa rodzaje Class Championship: Closed Championship i Open Championship. W tych pierwszych startują modele tylko z jednej kategorii, w drugich różne modele i roczniki samochodów Ford - gorsze lub tak samo dobre jak samochód, który ty prowadzisz. Najważniejsze są zawody Open Championship - startują tu różne modele i roczniki samochodów Ford. Jeśli przyjedziesz na metę przed lepszym modelem Forda, uzyskujesz do niego dostęp.

3 **Next Race** - Informacje o kolejnym wyścigu w ramach imprezy rajdowej, lista startujących zawodników, mapa toru i inne dodatkowe dane.

4 **Competition Status** - Zestawienie wyników wszystkich rajdów rozegranych w ramach danej imprezy.

5 **Race Results** - Wyniki ostatnio rozegranego rajdu.

6 **Save Game** - Możliwość zapisu gry, tak byś nie musiał za każdym razem rozpoczynać gry od początku.

Tak jak w trybie Career Mode: by rozpocząć wyścig, kliknij flagę w prawym dolnym rogu.

Krótko o...

Carbon6 Entertainment
Pod tą interesująco brzmiącą nazwą kryją się dawni id-eowcy i Rouges - m.in. American McGee (twórca Alice) i Dave Taylor (jeden z twórców kodu DOOMA i Quake'a), samo zaś C6 Entertainment to, jak łatwo się domyślić, ich nowy dom.
Pierwszy szkic ich nowego, niezapowiedzianego jeszcze oficjalnie projektu (utrzymany w oficjalnych czerwono-czarnych odcieniach Carbon6) - poniżej.





V12 Engine = Torque
Jakiś już czas temu informowaliśmy, że Garage Games, firma podlegająca Sierra/Vivendi, uznała, że nie ma przeszkód, by nie użyczać engine'u - za pomocą którego stworzono Tribes 2, a który od tego czasu znacznie poprawiono, czyli V12 - młodym, zdolnym developerom w cenie... 100 dolarów US. Pomysł wydawał się zupełnie nierealny do chwili, gdy Sierra... zgodziła się podjąć to ryzyko! Był tylko jeden problem - by uniknąć potencjalnego konfliktu z właścicielami patentu na prawdziwy silnik dwunastozaworowy w układzie litery "V", zdecydowano się zmienić jego nazwę na Torque Game Engine.

UPDATE: pierwsze gry "za stówę" pojawić się mają już w połowie przyszłego roku.

PSO2 na PCs?
PSO to skrót od Phantasy Star Online - znakomitego i znakomicie sprzedającego się MMORPG-a (w stylu FFVII), czyli jednego z ostatnich prawdziwych hitów starzejącego się w ekspresowym tempie Dreamcasta. Nic dziwnego zatem, że SEGA zamierza wycisnąć zeń wszystkie soki - jedną z takich prób jest aktualnie wykonywana przez Sonic Team konwersja PSO2 na PC. Czy i w jakim stopniu właściciele blaszaków mają mangową 'phantasyę' - zobaczymy po premierze, która... cóż, już lub

S.W.I.N.E.





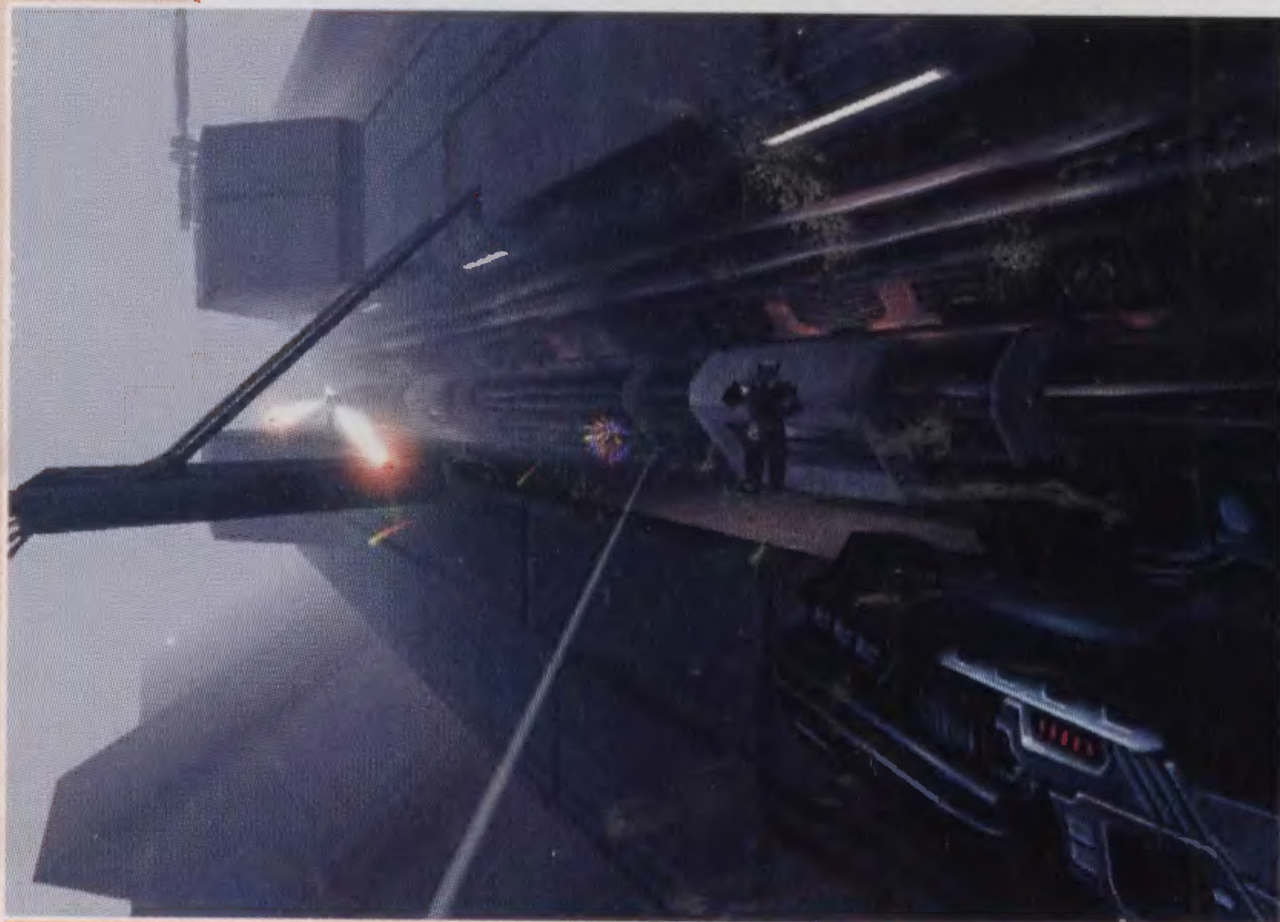
Tytuł zdecydowanie - gdyby zapisać słówko S.W.I.N.E. bez kropeczek - daje angielską... świnię! I tak też właśnie powinno się S.W.I.N.E. kojarzyć - świńskim bohaterom bowiem niemieckie Fishtank Interactive poświęciło swój zabawny RTS. Jego fabuła traktuje o wojnie pomiędzy wielbiącymi pokój króliczkami a krwiożerczymi 'swine'. Zadaniem gracza będzie poprowadzić króliczki w bój, na trud, na poniewierkę w imię wyzwolenia ich zdradziecko napadniętej przez świnie ojczyzny - Marchwiolandu.

S.W.I.N.E. oferować ma 15 misji single player na stronę, 10 map multiplayerowych, które posłużą jako baza dla całej gamy trybów gry mplayer - m.in. deathmatcha czy capture the flag. Co ciekawe, a w odniesieniu do założeń gry zaskakująco wiarygodna okazuje się fizyka gry - wpływ na walkę będzie bowiem miała nie tylko rzeźba terenu, ale również warunki pogodowe! Słowem - RTS nie całkiem nie na serio.

Data premiery S.W.I.N.E. - na dniach. Obok zaś parę screenshocików.



Unreal II - nowe screeny





Tym razem bez zbędnego gadania - te obrazy mówią same za siebie. Nadmienię tylko, że screeny zamieszczone obok są jak najbardziej oficjalne i w żadnym razie nie pochodzą z tak niepewnego źródła, jakim jest rzekomo istniejąca wersja alpha sequela niedoścignionego Unreala. A teraz patrzcie i podziwiajcie, co już niedługo (ponoć zaraz na początku roku 2002) - z łaski Legends, otrzymamy...

Zmiany w SoF2

Na kilka zaledwie dni przed premierą niecierpliwie oczekiwanego przez rzesze fanów Soldier of Fortune 2: Double Helix, czyli sequela najbardziej rzeczywistego (przynajmniej pod jednym szczególnym względem, którego z racji obecności nieletnich i niedojrzałych nie wymienimy) ;) first-person shootera rodem z Raven, informujemy (w telegraficznym skrócie), czego spodziewać się po nim *nie można*. Po pierwsze - arcyłotrów wyglądających, jakby urwali się z komisku o Batmanie (w ogóle cała historia ma być znacznie bardziej wiarygodna). Po drugie - nieistniejących w rzeczywistości broni (jak przerośniętej mikrofalówki - microwave pulse gun) - wszystkie one pochodzą wprost z Jane's Guide to Weapons. Po trzecie - wolnej ręki, gdy strzelamy z pojedynczego pistoletu; teraz można będzie chwycić w jedną rękę np. colt, a w drugą uzi (hm, niezbyt to wiarygodne, ale co tam - byleby było zabawne...). Po czwarte - kompletnej nieprzydatności "głośnościmetru" (było coś takiego...); teraz faktycznie opcja skradania się nabierze znaczenia. Po piąte wreszcie - beznadziejnie głupiego zachowania się przeciwników; AI w SoF2 ma być czymś, czego nigdy dotąd nie było!





Data premiery Double Helix - połowa lutego 2002.

Starfighter PC - inny niż PS2?

Dni zaledwie, jeśli nie godziny, dzielą nas od premiery, która ma dowieść, że nie jest jeszcze tak źle z starwarsowym LucasArtsem, jak się powszechnie mniema - czyli konwersji konsolowego hitu - Starfightera. Konwersji? Ano właśnie - jak się okazuje, pecetowy Starfighter, mimo naturalnie ogólnego podobieństwa, nie jest prostym odzwierciedleniem tego znanego już z PlayStation 2! Najbardziej znaczącą różnicą jest wygląd gry - twórcy przyznają (nareszcie!), że jeśli idzie o rozdzielczości tak ekranu, jak np. tekstur, PC nie ma sobie równych. Ta ich zmiana sprawi, że Starfighter PC ma po prostu zapierać dech!

Niestety nie potwierdzono pogłosek, jakoby miał różnić się także pod względem merytorycznym.

Premiera: okres świąteczny 2001. Woohoo!



Frank Herbert's Dune - 23 listopada

Cryo, w porozumieniu z Widescreen Games, ogłosiło oficjalną datę premiery Frank Herbert's Dune. Bazująca na kultowej powieści Franka Herberta (otrzymał za nią nagrody Hugo i Nebuli - Oskary s.f.!) gra pozwala wcielić się w postać (zgadnijcie...) Paula Atreidy - od chwili jego ucieczki z domu po procesy inicjacyjne w środowisku Fremenów. To one, a ściślej próby, jakimi poddani są chętni na jeźdźców czerwi, będą treścią gry - określanej pojemnym mianem s.f. action-adventure. A jako że członkowie teamu, stojący za Frank Herbert's Dune, mieli udział w powstaniu takich hitów, jak Prisoner of Ice czy Alone in the Dark III, wypada cieszyć się, że próby rozpoczną się już 23 listopada br.



Krótko o...

dopiero (bliższych szczegółów brak) w przyszłym roku.

3DFiles.com - RIP
Niestety kolejny z "odwiecznych" - 3dfiles.com odszedł ze względów finansowych (koszt utrzymania ultraszybkiego łącza ftp) do lamusa historii. Nie płaczcie jednak i nie zgrzytajcie zębami - cała jego zawartość i zaplecze techniczne zostało wchłonięte przez Gamespot.com, który twierdzi, że użytkownicy nie powinni zauważyć żadnej (prócz tej w nomenklaturze) zmiany.

Interplay - ciągłe zmiany
Wciąż nie widać końca zmian, które mają na celu poprawienie katastrofalnej sytuacji finansowej, w jakiej nieoczekiwanie dla wszystkich znalazła się firma - ojciec chrzestny m.in. serii Fallout, Baldur's Gate czy Icewind Dale. Kolejną wieścią jest ta o przejęciu dowodzenia (czyt. wymianie w zarządzie) nad nią przez aktualnego posiadacza większości akcji Interplaya - francuskiego Titusa. Nowe dowództwo obiecuje, że Interplay, m.in. dzięki kilku bardzo obiecującym tytułom, jakie realizuje, wyjdzie z kryzysu.

Cóż, życzymy tego i im, i sobie...

UPDATE: Titus zatrudnił specjalistów od przypadków nieuleczalnych - firmę, której celem będzie sporządzenie dokładnej analizy kondycji firmy, następnie zaś usprawnienie procesów kierowniczych Interplaya i poprawienie relacji z dystrybutorami, licencjodawcami i licencjobiorcami, developerami - wszystko, aby przełamać bessę i uczynić z Interplaya firmę przynoszącą zyski, a przynajmniej - nie pomnażającą strat.

Sudden Strike: Total War

Powyższy zapis może sugerować, że Total War jest kolejnym - po SS Forever - oficjalnym dodatkiem do ciepło przyjętego przez fanów RTS-ów i drugiej wojny światowej Sudden Strike'a. Nie jest - TW, dzieło niemieckiego Intex Publishing, jest nieoficjalnym rozszerzeniem, co jednak wcale nie zna-



Krótko o...

czy - gorszym. Bowiem składające się nań 24 misje w pełni mają wykorzystać potencjał tkwiący w engine'ie SS.

Uwaga: Total War wymaga zarówno Sudden Strike'a jak Sudden Strike Forever, by ruszyć, zatem Total War pozostaje chyba tylko dla najwierniejszych fanów.

Britney Spears na PC!

No tak, to było do przewidzenia. Powiem więcej - to było nie do uniknięcia. Gwiazdka cukierkowego pop-u pojawi się także na ekranach monitorów (aż boję się otworzyć lodówkę...). Nabywcą praw do postaci Britney jest THQ, które zamierza uszczęśliwiać kolejnymi grami z BS w roli głównej świat PC, PS2 i GBA aż do roku 2005. A przy okazji - wiedzieliście, że istnieje coś takiego jak Britney Brands Inc., czyli w wolnym tłumaczeniu - Przedsiębiorstwo Marki Britney? Tia, zawsze wiedzieliśmy, że Britney nie jest naturalna, ale żeby była tylko marką...?

Niestety w tej chwili nie dysponujemy innymi wartościowymi (niekontrowersyjnymi i niebulwersującymi) informacjami na temat planowanych gier.

Colin McRae Rally 3.0



Już na pewno wiadomo, że Colin McRae z Nickym Gristem zagości po raz trzeci, ponownie za sprawą Codemasters, na monitorach naszych pecków. CMR Rally 3.0 ma jednak być, zdaniem twórców, zupełnie odmienne - w istocie bardziej podobne do innego zapowiedzianego już oficjalnie tytułu Codemasters - TOCA Race Driver. Największy nacisk położono w nim na kierowcę i team, nie zaś samochód i trasy, co - zdaniem szefa projektu Ricka Natha - ma pomóc graczom "wejść" w rolę McRae'a. Cóż, nie jesteśmy wprawdzie pewni, czy ten pomysł nam się podoba, wypada jednak przyjąć, że odpowiedzialny za CMR 3.0 ponad 40-osobowy team musi wiedzieć, co robi. Wiemy na pewno, że będą musieli się sporo napocić, by przebić pod względem dostarczania radości, niedawno wydany Rally Trophy...

Colin McRae Rally 3.0 planowany jest na PC i PS2 (prawdopodobnie także na Xboxa) na drugą połowę roku dwutysięcznego i drugiego.

Codename Charlie

Kolejni nasi słowiańscy pobratymcy i sąsiedzi dołączają do grupy twórców bezkompromisowych, czyt. najlepszych

Gothic - a jednak!

Anglojęzyczne demo, zdaje się, poskutkowało: niemieckie Pirahna Bytes, po wielomiesięcznych poszukiwaniach wydawcy, zdołała porozumieć się z Xicat Interactivem w sprawie wprowadzenia w świat zupełnie ponoć niezwykłego roleplaya.





UPDATE: polskim wydawcą Gothica jest CD Projekt, co automatycznie oddala troski o poprawność spolszczenia, stawia jednak pod znakiem zapytania zasadność daty premiery, którą wstępnie przewiduje się na luty 2002.

Poniżej - parę screenshotów z gry ukazujących świat rządzony przez orki i - naturalnie - naszego bohatera, zbiega z magicznego więzienia zielonoskórców.

Cossacks: The Art of War



Wspomniane powyżej CDV, które stara się zdyskontować Sukces Kozaków: Europejskich Bojów, poinformowało, że już pod koniec listopada, a więc dosłownie za chwilę, pojawi się w sklepach pierwszy z oficjalnych expansion packów tego znakomitego, a przez wielu uważanego za szczytowe osiągnięcie w tej dziedzinie, RTS-a - The Art of War. "Sztuka wojny", tak bowiem należy tłumaczyć ten tytuł, koncentruje się - co ciekawe - na trybie single player, usprawniając go na wiele sposobów. Przede wszystkim zaś wprowadzając wybłaganą przez graczy możliwość ustalania poziomu trudności rozgrywki i znacznie poprawiając interfejs, w tym zarządzanie formacjami. To jednak, naturalnie, nie koniec zmian: Art of War wprowadzi nowe narodowości - Bawarów i Dunów, pięć kampanii, w tym - uwaga! - polską!, nowe historyczne bitwy i wreszcie - nowe jednostki, m.in. ogromne okręty wojenne. Nie dość na tym - usprawnieniom uległ także tryb multiplayer, w którym dodano m.in. edytor map; grający w Sieci będą tworzyć hierarchiczny system stopni wojskowych i odznaczeń przyznawanych na podstawie faktycznych, tj. online'owych osiągnięć.

Psychotoxic: The 4th Horseman



Mówienie o apokalipsie w Nowym Jorku, w obliczu niedawnego ataku na WTC, jest nie tyle nietrafione, co niestosowne. Cóż jednak począć, gdy to właśnie w tym mieście niemieckie NuClearVision (pracujące pod egidą CDV) postanowiło osadzić akcję swej najnowszej propozycji - first-person shootera Psychotoxic, który, podobnie jak niegdyś Requiem: Avenging Angel, zajmuje się kwestią końca świata. Podobieństw do Requiem jest zresztą więcej - bohaterem Psychotoxica jest istota ludzka i zarazem posłaniec - anioł, który musi zapobiec pojawieniu się czwartego z Jeźdźców Apokalipsy i zarazem odesłać w niebyt pozostałych trzech, którzy krążą już po ulicach miasta.



Premiera, wykorzystującego autorski Vulpine engine i ponoć naprawdę przerażającego (m.in. 7 poziomów gry to świat lęków jej bohatera!), Psychotoxica - już w marcu 2002.

Heaven & Hell

Heaven & Hell to, jak łatwo się domyślić, kolejna szansa dana graczom, by mogli choć przez chwilę poczuć się bogiem. Jej twórcy, Eigelb/Madcat, nie zamierzają jednak kroczyć drogą wytyczoną przez Black & White, a raczej wrócić do korzeni gatunku, czyli do Populous. W Heaven & Hell nie będziemy jednak budowali świata od początku - cztery oczekujące boga plemiona, które należy poprowadzić drogą dobra bądź zła, już istnieją - można co najwyżej wybrać to, które najbardziej nam odpowiada. Naturalnie gracz-bóg nie będzie miał bezpośredniego wpływu na poczynania podopiecznych - zamiast zatem samodzielnie odciągnąć niegrzecznego wyznawcę z miejsca, powiedzmy, bójki, będzie musiał nakłonić ich, by zmienili postępowanie - np. (skuteczne, ale jednorazowe) ciskając weń błyskawicą czy zsyłając plagę szarańczy lub - zdecydowanie najlepiej - tworząc proroka, który będzie budził sumienia...

Więcej informacji już wkrótce.

Dragon Empires [MMORPG]

Gry role-playing Massive multiplayer-only, czyli realizujące się w pełni dopiero wtedy, gdy znajdzie się odpowiednio duża liczba ludzi, którzy zechcą poświęcić im swój czas (vide Ultima Online, EverQuest czy Asheron's Call), stały się w ostatnim czasie modnym tematem wśród developerów. Po LucasArts i jego Star Wars Galaxies oraz Blizzardzie, World of Warcraft - przychodzi czas na Codemasters, którzy wymyślili rzeczywistość... smoczych imperiów! A zatem wiemy już praktycznie wszystko - Dragon Empires rozgrywać się będzie w niemal tradycyjnym świecie fantasy. W odróżnieniu jednak od - chociażby - tytułów wymienionych w pierwszym nawiasie, DE koncentruje się na działaniach klanów walczących o władzę nad określonym terenem gry - miastem, krainą, nawet jednym z pięciu imperiów! Wojny nie będą się ograniczały tylko do używania mieczy - jak w każdym szanującym się fantasy wystąpi tu potężna magia. Zgodnie z tytułem niejednokrotnie napotkamy w niej smoki, które stanowić mają najpotężniejszych przeciwników, ale i sprzymierzeńców (jak na tę chwilę wprawdzie na żadnym ze screenshotów ich nie widać, ale w tym przypadku wypada wierzyć na słowo...).

Na koniec mam dwie wiadomości dla tych, którym spodobał się pomysł Smoczych Imperiów - dobrą jest ta, że Codemasters planuje premierę Dragon Empires już na drugi kwartał 2002. Złą, że za grę, jak zawsze w przypadku MMORPG-ów, trzeba będzie płacić, wykupując miesięczny abonament...

Krótko o...

z możliwych, first person-shooterów. Bowiem Codename Charlie, dzieło słowackiego Outsider Development (mamy nadzieję, że ta - świetna skądinąd nazwa - po premierze CC przestanie być aktualna) jest czymś faktycznie wyjątkowym - propozycji tego typu, traktujących o Wietnamie, a przy tym grywalnych - jest jak na lekarstwo (hm, na myśl przychodzi mi jedynie Lost Patrol...). Dobre samopoczucie, wynikające z szansy wzięcia udziału w historycznych bojach, odrobinę niestety psuje fakt, że premierę Codename Charlie Outsider planuje dopiero na... drugi kwartał 2003. Pech! :(



Xbox w 30 minut

Disclaimer - tytuł w żadnym razie nie ma na celu wywoływania skojarzeń związanych z a) czasem rozgrzewania się maszyny, nim będzie gotowa do akcji; b) maksymalnym potwierdzeniem czasu bezproblemowego działania. 30 minut to po prostu czas, w jakim amerykańskie Toys R Us "przed-sprzedało" ich partię Xboxów. Xbox - skazany na sukces?

GameCube - już jest... rozczarowaniem?

Jak informuje BBC, Nintendo w przeciągu pierwszej doby sprzedaży swej najnowszej konsoli - GameCube'a, zdołało "pozbyć się" zaledwie ok. 300 000 sztuk, co - jak się okazuje - oznacza, że GC spotkało się ze znacznie mniejszym zainteresowaniem, niż wykazały prognozy analityków.

UPDATE: na pocieszenie pozostają Nintendo wyniki przedsprzedaży w tradycyjnie już wiernej owej firmie Ameryce - Amazon.com oraz wspomniane wyżej przy okazji przedsprzedaży Xboxa ToysRUs.com poinformowały, że ich partie GameCube'ów "zeszły" w około... 4 minuty! Toys R Us twierdzi, że pozbył się GC osiem razy szybciej niż identycznej liczby Xboxów.

SnowCross

Francuskie Wanadoo, czując pismo czy raczej zimę nosem, proponuje nam kolejny tytuł ze skuterami śnieżnymi w roli głównej. Zapowiadany na koniec listopada (a więc na dniach) na PC i co ciekawe, na GameBoy Color SnowCross zapewnić ma wiele godzin doskonałej zabawy dzięki przedzieraniu się przez zaśnieżone i oblodzone plansze z prędkościami znacznie przewyższającymi te rzeczywiście. Dodatkową atrakcją w trakcie wyścigu jest możliwość wykonywania wynagradzanych upgrade'ami ewolucji.

City of Heroes (MMORPG)

Cryptic Studios zaprezentowało w ostatnich dniach dzieło, które ma przynieść im sławę i pieniądze - massive multiplayer-only role-playing game, czyli City of Heroes; grę w rozpoznawalnym już na pierwszy rzut oka stylu komiksowych przygód superbohaterów Marvela czy Dark Horse'a. I rzeczywiście, w City of Heroes gracze wcielać się będą w postacie o nadnaturalnych zdolnościach - tak herosów, jak i zaciekle zwalczających ich arcyłotrów. Prócz "nadnaturali" i mutantów Miasto Bohaterów będzie sceną walk z mniej lub bardziej pospolitymi przestępcami, krwiożerczymi obcymi i potworami rodem z najgorszych koszmarów. Motywację, by zmagać się ze złem, stanowić ma system nagród w postaci zwiększonej mocy, rozpoznawalności (czyt. sławy), bogactwa.

Walka ze złem dławiącym Miasto Bohaterów rozpocznie się już latem przyszłego roku.



MegaRace 3





Dawno, dawno temu, w czasach gdy konfiguracja 386/25 nadawała się jeszcze do grania, Cryo stworzyło grę, której przeznaczeniem stało się wyznaczenie punktu zwrotnego w historii zręcznościowych symulatorów jazdy pojazdami samobieżnymi - czyli Mega Race. Rewelacyjna oprawa graficzna (scrollowany film - nie było mowy o grafice trójwymiarowej) i żywy klimat widowiska telewizyjnego (świetny Lance Boyle) sprawiły, że wielu miłośników ścigania się przez wiele, wiele godzin oddawało się pasji katowania klawiatur w szczytnym celu polepszenia wyniku o jeszcze dwie setne sekundy... Teraz manię tę zamierza wskrzesić DreamCatcher Games, twórca MegaRace 3. Od razu można zauważyć jednak, że część trzecia różni się nieco od poprzedniczek. Przede wszystkim tytułowy Mega Race przenosi się w kosmos - tory zbudowane są na powierzchni ośmiu obcych planet, a miast jak poprzednio samochodami, kierować będziemy kosmicznymi pojazdami, które przywodzą na myśl WipeOut czy High Octane (pamięta je ktoś prócz mnie?). MegaRace 3, jak informuje strona jego producenta - DreamCatcher Games - pojawi się jeszcze w tym roku.

X2: Treat



Egosoft poinformował, że sequel X: Beyond the Frontier, space sima z ambicjami stania się drugim Frontierem - X2: Khaak Threat zmienił nazwę na "The Threat". Wciąż nie wiadomo jednak, kiedy możemy się zagrożenia spodziewać...

Operation Flashpoint: Red Hammer



Codemasters idąc za ciosem, czyli wydaną w końcu września także w Stanach Zjednoczonych Operation Flashpoint - grą będącą, jak to ładnie ujął któryś z zachodnich recenzentów - totalnym, tak wiarygodnym, jak to możliwe, bez konieczności strzelania sobie w głowę przy porażce symulatorem żołnierza - zamierza wydać pierwszy z oficjalnych do niej dodatków - Red Hammer. "Czerwony młot", tak bowiem należy tłumaczyć tytuł, zawierać ma nie tylko bezpłatne update'y, które już i tak zapewne znajdują się na dyskach twardych miłośników tej znakomitej gry, ale również dodatkowo całą składającą się z 20 misji kampanię ukazującą konflikt pomiędzy NATO a Armią Czerwoną, od drugiej strony, czyli oczami Rosjan, ściślej zaś - jednego żołnierza, Dimitrija Lukina. Ten eks-Specnaz, wcześniej zdegradowany do roli zwykłego mięsa armatniego w wojnie o wyspy, po śmierci generała Guby i wycofaniu się wojsk Armii Czerwonej stwierdza z przerażeniem, że został po niewłaściwej stronie frontu - za liniami wroga. Jego zadaniem w trakcie gry będzie przede wszystkim nie pozwolić się zabić, po drugie - wrócić do swoich, po trzecie zaś - napsuć krwi imperialistom.

UPDATE: już w grudniu pojawić się ma złota edycja Operation Flashpoint, zawierająca podstawkę, wszystkie wydane dotąd patche i naturalnie opisaną powyżej kampanię Red Hammer.

Solaris 104



Apollo Entertainment przygotowuje się do premiery swego pierworodnego - Solaris 104. Czym owo Solaris ma być, każdy widzi - to echo przebrzmiałych już, wydawałoby się, kosmicznych, dwuwymiarowych, scrollowanych strzelaninek z jednym herosem i tysiącami przeciwników w rolach głównych! Ech, łezka się w oku kręci (kto pamięta jeszcze baraki z automatami, będzie wiedział czemu...).

Koniec plotek na temat końca Lary Croft

Jakiś czas temu, przy okazji pierwszej oficjalnej prezentacji Galleona - gry twórców Tomb Raidera, światkiem fanów tego ostatniego wstrząsnęła straszliwa wieść - nie będzie więcej gier z Larą w roli głównej! Nie jest to prawda - przeciwnie, Adrian Smith z Core Design w jednym z wywiadów przyznał, że planują nie jedną Next Generation, ale kilka gier TR! Co więcej - wszystkie one mają stanowić jedną wielką historię Lary Croft!

Więcej szczegółów - jak tylko dowiemy się czegoś nowego.

▶ Co byś zrobił

Wybrałeś opcję A



Rzuciłeś się na wroga uzbrojony jedynie w metalową tyczkę. Zabiłeś trzech Marines, jednak czwarty ostro podziurawił cię długimi seriami. Zanim się obróciłeś i zamachnąłeś Naginatą, komandos zrobił z ciebie sito. W pobliżu czai się też Alien. Już tego nie zobaczysz, ale staniesz się dla niego smakowitym kąskiem. Dobranoc Słodki Książę!

Please Try Again

[wróć do strony 04]

Aliens vs Pred

Ash: Nadal nie macie pojęcia, co to jest? Organizm doskonały. Jego strukturalna doskonałość może się tylko równać jego wrogości...

Aliens vs Predator 2 była jedną z najbardziej oczekiwanych gier ostatnich czasów. Od premiery jedynki minęło ładnych parę lat, a apetyty graczy na sequel rosły z każdym miesiącem. Wreszcie jest! AvP 2 wkracza na ring! Czy dostaliśmy to, czego oczekiwaliśmy?

Prehistoria

Gry oparte na motywach filmów "Alien" lub "Predator" powstawały już w latach osiemdziesiątych. Pierwszą grę Aliens versus Predator wybito w 1993 roku, a dokonała tego firma IGS. Była to bijatyka na Super Nintendo, nawiasem mówiąc, niesamowicie grywalna. W tym samy czasie powstała również platformówka na GameBoya zatytułowana AvP: The Last of His Clan. Już rok później Capcom wybija następną grę w tym rodzaju - kolejną bijatykę, od grania w którą ze zmęczenia aż cierpną palce. To jeszcze nie koniec. W 1994 powstaje najlepsza, i tak jest przez wiele lat, giera, a mowa tu oczywiście o Aliens vs Predator na Atari Jaguara (patrz ramka). Jej twórcą była firma Reblion Development, czyli to samo studio, które w 1999 roku uraczyło nas AvP na pecet. Było to doskonałe FTP o porażającej grafice i klimacie wypakowanym po brzegi strachem i przerażeniem.

Oczywiście wszyscy spodziewaliśmy się, że Rebelion - z racji ogromnego doświadczenia - będzie również konstruktorem AvP 2. Tak się jednak nie stało. FOX powierzył to zadanie Monolith, studiu znanemu z takich tytułów, jak No One Lives Forever, Shogo, Blood.

Teraźniejszość

Team Monolith skonstruował grę na bazie drugiej wersji własnego silnika LithTecH (mało jest chyba osób, które nie grały w Shogo - giera wspiera się właśnie na tym engine'ie, w wersji pierwszej). Dzięki zastosowaniu wspomnianego napędu zobaczycie obrazy, które zapierają dech w piersi. 32-bitowe środowisko graficzne, efekty świetlne w czasie rzeczywistym, cienie, wybuchy, szczegółowość wszystkich obiektów - to widać na pierwszy rzut oka. Dodatkowym atutem gry jest równie silnie wyeksponowane 'story', które w AvP 1 istniało jedynie w formie szczątkowej. Czy to dobrze, czy źle, zależy od preferencji. Jak to? Już tłumaczę.

▸PREDATOR - film

Poncho: Człowieku, ty krwawisz!
Blain: Nie mam na to czasu!
Dutch: Znalazłeś Hawkinsa?
Poncho: Trudno powiedzieć.
Poncho: Ona mówi, że dżungla... ożyła i go zabrała.
Billy: Boję się, Poncho.
Poncho: Brednie! Ty nikogo się nie boisz!
Billy: Tam coś jest, czeka na nas - to nie jest człowiek. Wszyscy zginiemy.
Dutch: Jeżeli krwawi, możemy to zabić.









chiva*, czyli próba

W AvP 1 pewne braki odczuwało się jedynie w odniesieniu do dwóch rzeczy. Pierwsza z nich to brak solidnego scenariusza, a druga - niemożność zapisania gry w trakcie misji. W AvP 2 zniknęły oba te problemy. Ciekawym intro zaczyna się teraz sterowanie każdą rasą, zaś zapisu można dokonać

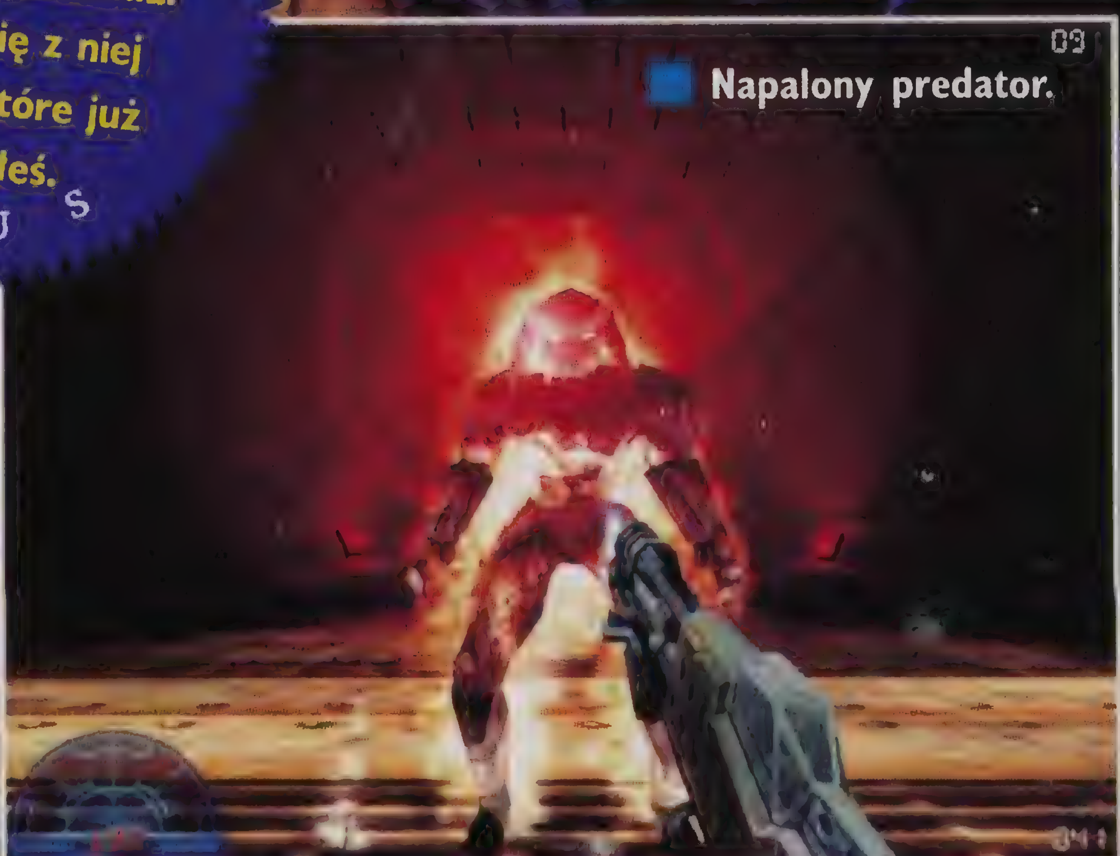
ator 2

w dowolnej chwili (quick save). Takie rozwiązania są oczywiście niezwykle wygodne (kto by grał w Max Payne'a, gdyby było inaczej), jednak wespół z bardzo liniowym scenariuszem sprowadzają rozgrywkę do prostej i prawie mechanicznej rozgrywki. W AvP 1 obcy mógł się czaić na ścianie i czatować na marines lub na predatora. Podobnie jak Garret z Thiefa, obcy skradał się przez czarne korytarze stacji, by niespodziewanie spaść na przeciwnika. W AvP 2 wykonujesz szereg zadań - pojawia się dwóch żołnierzy, zabijasz ich; musisz iść dalej, by zabić kolejnych dwóch i tak dalej, i tak dalej. Jeśli cię załatwią, robisz szybki reload. To miłe, proste i przyjemne - myśleć też nie trzeba. Taka gra zadowoli każdego, kto oczekuje szybkiej rozwałki i masakry. Jeśli jednak oczekujesz czegoś więcej, możesz się poczuć zawiedziony. Liniowy scenariusz wymusza "odhaczanie" kolejnych zadań, zabija swobodę działania, która tak podnosiła poziom adrenaliny w AvP 1. Coś kosztem czegoś innego, niestety.

TIPS PLUS

Pod klawiszem [Tab] zawsze znajduje się lista zadań do wykonania. Dowiesz się z niej również, które już zaliczyłeś.





Napalony predator.

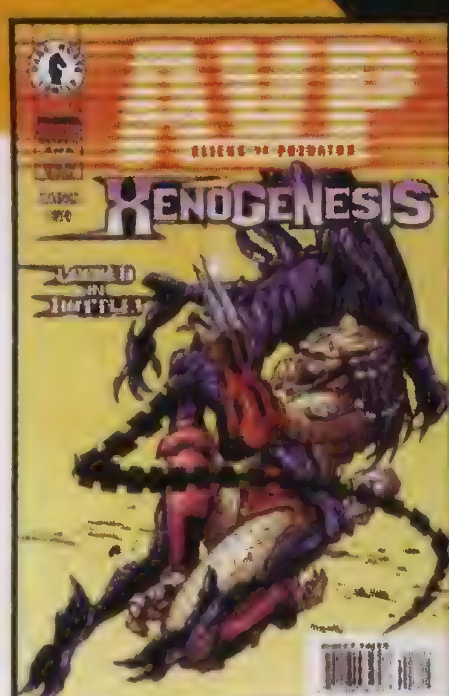
ooman, czyli człowiek

Historia ma jednak zalety. Trzy scenariusze subtelnie splatają się, a gracz naprawdę może wczuć się w postać, którą wybierze. Decydując się na marines, wyruszasz razem z całym oddziałem specjalnym na misję ratunkową. Laboratorium badawcze, prowadzone przez doktora Eisenberga na planecie LV - 1201, milknie. Na miejsce zostaje wysłany oddział marines. I tu niespodzianka. Postacie z gry przypominają bohaterów filmu; Hudson, Vasquez, Dillon i Johner znowu wyruszają do akcji. Tym razem jesteś jednym z nich...

Pamiętacie przerażenie, jakie towarzyszyło grze w Unreal, gdy gdzieś za metalowymi drzwiami rozlegały się przeraźliwe krzyki, jęki mordowa-

▶▶▶

Fascynacja filmami z cyklu "Obcy" i "Predator" sięgnęła w USA w drugiej połowie lat 80 zenitu, czego efektem było powstanie serii komiksowych dotyczących losów rasy obcych, predatorów i ludzi (np. w jednym ze scenariuszy predator staje ramię w ramię z człowiekiem, by pokonać obcych; w innym walczy z... Batmanem, a nawet terminatorem!).



W akcji

Pierwsza misja ICP - niewielka, a bardzo ciekawa.



1 Zdobycie trofeum (predatorem) wymaga pewnej wprawy. Najlepiej uderzać włócznią dokładnie w szyję ofiary. Niebieskie kreski obok czaszki oznaczają liczbę wypreparowanych czerepów.



2 Gdy energia aliena spada, można ją podwyższyć zjadając ofiarę. Jedno smagnięcie biczem wystarczy, aby ją uśmiercić. Potem obcy musi użyć łap, aby nażreć się mięsem.



3 Alien nie ma noktowizora ani tym bardziej zaawansowanej technologii predatora, która umożliwia mu ogląd otoczenia w ultrafiolecie, podczerwieni itd. Ma jednak niezwykle naturalne możliwości, dzięki którym będzie również widział w zupełnej ciemności.



4 Marines posługują się teraz skomplikowanymi urządzeniami, m.in. komputerem do łamania zabezpieczeń systemowych.


Chodz do mamusi skarbie.

nych? Gasnące po kolei światła i wyczuwalna obecność czegoś potwornego jeżyła włos na głowie. Jeśli wcielisz się w postać komandosa, będziesz przeżywał takie katusze na każdym kroku.

Broń żołnierzy poprawiono pod względem graficznym; pojawiły się też nowe zabawki w rodzaju latarki czy zestawu do łamania zabezpieczeń elektronicznych. *Wyboru broni można* teraz dokonać z graficznego menu, gdzie prezentowana jest każda pukawka (trochę jak w Turoku). Można ją ładować różną amunicją - wyrzutnię granatników dwoma typami granatów (zbliżeniowe i czasowe), zaś wszystkie pukawki przeładować w dowolnym momencie. Z miniguna prowadzisz ogień w ruchu, jednak jego celność wyraźnie wówczas spada. W AvP 2 pojawiły się również urządzenia, które komplikują życie predatorom. Są to np. miny, które "gonią" ofiarę, gdy znajdzie się w ich zasięgu, czy też granaty EMP, które sprawiają, że elektronika predatorów fiksuje. Ogólnie możliwości marines są w AvP 2 o wiele bardziej zrównoważone względem pozostałych dwóch ras. Komandosi są wolni i słabi, ale doskonale wyposażeni.



Obcokrajowcy

Predator
Jest to rasa galaktycznych łowców wyposażonych w zaawansowane technologicznie narzędzia do zabijania oraz zdobywania trofeów. Polują według zasad przekazywanych im z pokolenia na pokolenie i robią to z niesamowitą precyzją. Mimo zaawansowanej technologii, jaką dysponują łowcy, ich kultura bazuje na głęboko zakorzenionych tradycjach plemiennych. Władza uzyskiwana jest na drodze bitew, które staczają między sobą wrogie klany. Wyposażenie łowcy charakteryzuje się dużą różnorodnością - predator preferuje zarówno najnowocześniejsze osiągnięcia techniki wojennej, jak i bronie starożytne (odpowiednio unowocześnione).



Alien



Obcy należy do rasy mrocznych stworzeń, dla których jedynym celem jest przetrwanie. Adult alien to ostatnia, najbardziej niebezpieczna i agresywna forma w rozwoju obcego. Dorosły osobnik osiąga do 2,5 metra wysokości, co przy jego sile i szybkości czyni go jedną z najgroźniejszych istot wszechświata. Dodatkowo jest w stanie zaadoptować się do prawie wszystkich warunków fizycznych otoczenia. Zazwyczaj występuje w koloniach i w taki też sposób atakuje swoje ofiary. Ściśle podporządkowuje się królowej, co oznacza, że nie zawsze zabija napotkane organizmy - potrafi niewolić je w kokonach w celu dalszego zapłodnienia przez face huggery. Podobnie jak u chest bustera, jego zachowanie, jak i wygląd ściśle zależą od organizmu - matki. Różnicę tę widać szczególnie wtedy, gdy żywicielem jest człowiek, a innym razem pies. Niezwykła inteligencja w połączeniu z siłą i przebiegłością czyni z niego prawdziwego pana wszechświata.



kainde amedha, czyli twarde mięso

W przypadku aliena nie jest już tak, że nagle pojawia się on na ścianie, w związku z tym zaczyna się horror. Najpierw historia, w wyniku której z doku statku kosmicznego ucieka face hugger. W tej postaci trzeba spędzić sporo czasu - dokładnie tyle, ile zajmie nam znalezienie... żywiciela. Gracz przechodzi kolejne stadia rozwoju obcego. Na pewno poczujecie radość, gdy uda wam się ulokować w organizmie żywiciela. Kolejne etapy przemiany to embrion i chest buster. Chcielibyście się dowiedzieć, jak to jest we wnętrzu człowieka, i żywić się nim? To doświadczenie wieńczy chwila, gdy rozrywasz klatkę piersiową żywiciela. Chest buster wydostaje się na wolność i szuka żywego mięsa. Jesteś tylko przerośniętą kijanką, której jedynym sposobem na obronę jest ukrycie się w ciemnym miejscu. Nie jest to proste, bo żołnierze cały czas patrolują teren stacji, a każdy ma na broni zainstalowaną latarkę. Kiedy wreszcie udaje się zeżreć koty i schować, by osiągnąć dorosłą formę obcego - adult aliena - naprawdę odczuwa się ogromną satysfakcję :-).



kv'var, czyli polowanie

Misja predatora przebiega inaczej. Trafia on na planetę z oczywistego powodu - chce zapolować. Również w tym przypadku uczestniczysz w swoistym rytuale. Szereg prostych polowań wieńczy spotkanie z innym predatorem, który w nagrodę ofiarowuje ci kolejne rodzaje broni. W przeciwieństwie do komandosa i aliena, predator



Czy ktoś jeszcze pamięta 64-bitową konsolę Atari Jaguara, która miała zdominować inne platformy? Było to ostatnie tchnienie giganta, który niestety ze względu na zbyt słabą promocję i niedużą liczbę gier nie stanowił zagrożenia dla Nintendo i Segi. W tym momencie zaczyna się też historia studia Rebelion Development, odpowiedzialnego za stworzenie gry, którą śmiało można nazwać jednym z flagowych tytułów Jaguara. Na malutki, jak się teraz wydaje, cartridż upakowano grę FPP o wspaniałej jak na tamte czasy grafice, doskonałej fabule i niesamowitej atmosferze. Wszystkie oceny, jakie otrzymał AVP na Jaguara, oscylowały wokół maksimum. Przez następne pięć lat żadnej innej grze nie udało się osiągnąć takiego sukcesu; dopiero w 1999 roku świat ujrzał grę stworzoną na PC właśnie przez Rebelion.

AvP 1	AvP 2
	
MARINE	
	
ALIEN	
	
PREDATOR	

żyje. Trawopodobne rośliny poruszają się na wietrze, a po niebie przesuwają się dziwne chmury. Ponadto zwierzęta i rośliny mogą cię atakować - są to np., przypominające wielkie komary, olbrzymie pajęczaki lub czatujące na ofiarę grzybopodobne rośliny, które atakują trującą chmurą pyłku. Oczywiście żywe organizmy pojawią na wykrywaczu ruchu komandosa, co znacznie komplikuje rozgrywkę. Poza wspomnianymi efektami może cię też zaskoczyć nagła burza lub ulewa.

Multiplayer wsysa po uszy. Oprócz 21 misji single, dla graczy przygotowano 12 leveli multi. GameSpy3D i Mplayer pozwalają zagrać posiadaczom szybkich łączy, a dzięki LAN-owi również pozostali użytkownicy będą mogli ściąć kilka łbów. Dodam jeszcze, że plansze są miłe dla oka i prezentują rozległe plenery planety LV - 1201. Nikt nie powinien nabawić się klaustrofobii w wąskich korytarzach.

ki'cte, czyli stop, wystarczy

Aliens versus Predator 2 to godny następca AvP 1. Grę rozbudowano w zasadzie pod każdym względem - świetna grafika, doskonały dźwięk, moc zadań i misji. Co prawda, dzikie polowanie aliena zostało ograniczone scenariuszem, ale nie jest to rzecz, która zniechęca do gry. Jedno jest pewne. Jeśli odpalisz AvP 2, szybko od komputera nie odejdziesz, zatem lepiej przygotuj sobie prowiant na kilka dni.

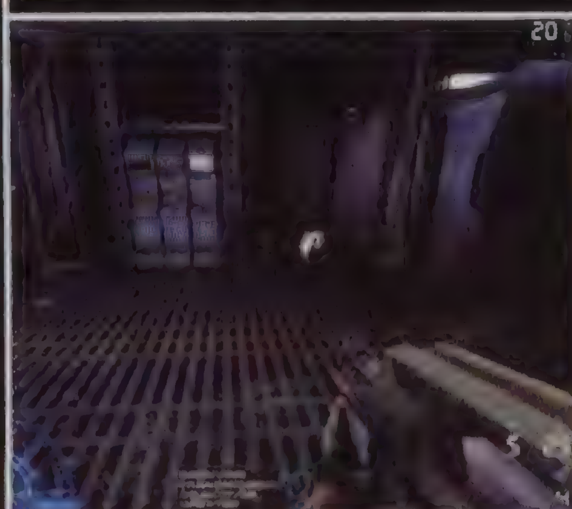
Hastlavista, babe!



* wyrazy ze śródtytułów pochodzą z języka predatorów.



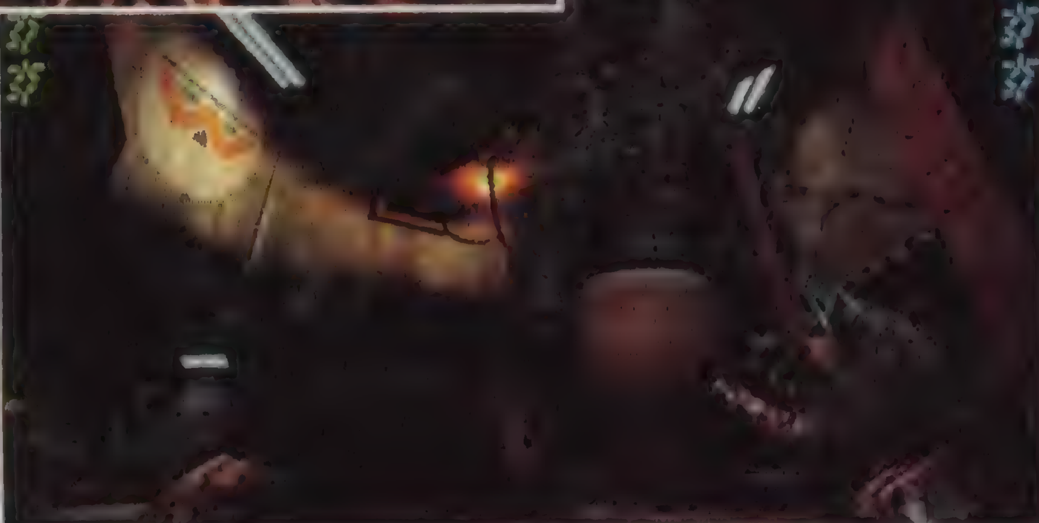
Tylko nie w głowe, tylko nie w głowe...

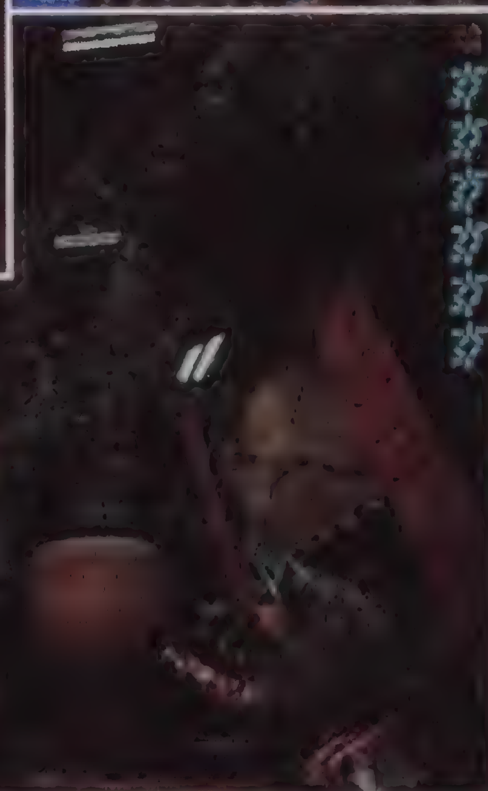












rozpoczyna polowanie na otwartym terenie planety LV -1201. Pozwala to maksymalnie wykorzystać jego możliwości; dalekie skoki, kamuflaż, niesamowite uzbrojenie. Kłopot z nim polegał na tym, że bardzo szybko kończyła mu się energia. W AvP 2 otrzymaliśmy generator energii, który umożliwia wyrównanie bilansu w dowolnym momencie. W arsenale predatora pojawia się netgun i combi-stick. O wiele łatwiej jest też uzyskać trofeum - wystarczy zręcznie odciąć głowę wroga, co jednak nie zawsze się udaje. Wcielając się w tę postać stajesz się drapieżnikiem, który uwielbia polować; w przeciwieństwie do człowieka preferuje jednak broń pozwalającą mu stanąć niemal oko w oko z wrogiem, w honorowej walce.

hult'ah, czyli obserwator

Scenerie w grze uwzględniają nie tylko ciemne korytarze stacji badawczej, ale też przestrzenie planety LV - 1201. Flora i fauna satelity naprawdę

Aliens vs Predator 2

Producent/Dystrybutor
Monolith/Play It

Wymagania
minimalne: P II 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: P II 566 MHz, 128 MB RAM



Komentarze redakcji:
Takasha: Miód płynie z uszu! Suuper!
Czarny Iwan: Wpadłem, naprawdę polecam.
Tymo: Genialne - zmykam bo czaszki czekają.

Gatunek
FPP

Empire Earth

Od prehistorii do przyszłości

Empire Earth to ertees mocno wzorowany na Age Of Empires, lecz bardziej rozbudowany, jeśli chodzi o fabułę. Akcja gry rozgrywa się bowiem na przestrzeni 500 000 lat historii ludzkości. Wreszcie pogodzono zwolenników historycznych erteesów (vide Age Of Empires czy Cossacks) oraz fanów gier futurystycznych (np. Steel Soldier, Total Annihilation).



TIPS PLUS

Wykorzystaj wszystkie unikalne możliwości jednostek. To klucz do zwycięstwa.

Następca Age Of Empires?

Sierra, wydając Empire Earth, ma wielką nadzieję zdetronizowania Age Of Empires z pozycji króla erteesów - i są ku temu powody. Suche liczby przemawiają za Empire Earth. Do wyboru gracza jest aż dwadzieścia jeden nacji, w tym chociażby Anglicy, Niemcy, Rzymianie, Francuzi itd. Jednostek lądowych około stu, latających trzydzieści, a pływających ponad czterdzieści.

Pojawiają się również jednostki specjalne i to w stosunkowo dużej ilości. Dodają one poszczególnym nacjom przeróżne bonusy. Tu ukłon w stronę Age Of Empires 2, i to nie jedyny. Ot, chociażby znani z AoE kapłani, którzy potrafią przeciągać na stronę gracza jednostki wroga. Podobnie ma się sprawa z surowcami - mamy niemal ten sam zestaw co w produkcie Microsoftu, czyli złoto, kamienie, drewno oraz żywność, a dopiero w późniejszych epokach dochodzi piąty surowiec - ropa naftowa. Za to zdecydowanie bardziej rozbudowano drzewo technologiczne. W porównaniu do AoE 2 budynków oraz wszelkich technologicznych bajerów jest dwa razy więcej. Cóż jednak z tego, skoro zadania, jakie ma gracz wykonać podczas poszczególnych misji, ponownie przypominają AoE? Zastosowano w tym względzie manewr pod tytułem "kilka dróg wiedzie do zwycięstwa". Innymi słowy, by wygrać, można obrać drogę militarną czy też rozwoju technologicznego - aby zdobyć przewagę nad przeciwnikiem i go pokonać.

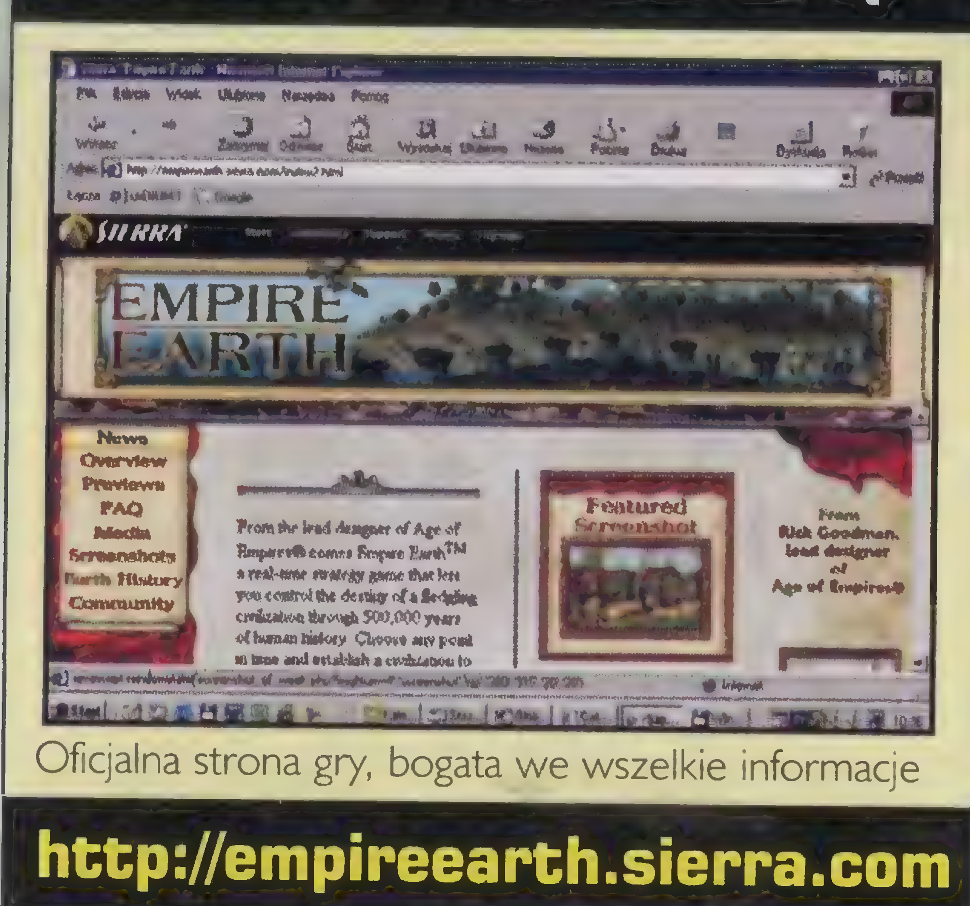






Wszystkie te podobieństwa w niczym jednak nie zmieniają faktu, że Empire Earth to wspaniała gra, przy której czas szybko i przyjemnie mija.

Pozwól na stronę

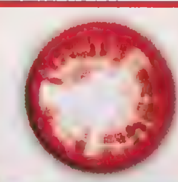


Oficjalna strona gry, bogata we wszelkie informacje

http://empireearth.sierra.com

Graficznie jest pięknie

Do tej pory wydawało mi się, że w żadnym erteesie nie ujrzę grafiki ładniejszej od tego, co sprezentowali graficy Age Of Empires 2. Jednak mam wrażenie, że szata graficzna Empire Earth jest jeszcze lepsza. Szczególne wrażenie wywierają animacje postaci czy zwierząt oraz nawet drzew. Wszystko wygląda bardzo realistycznie i przekonywująco, jak chociażby upadający na ziemię wojownicy. Cała reszta również - począwszy od cudownie przezroczystej wody w rzekach, a skończywszy na dopracowanych w najmniejszych szczegółach budowlach oraz jednostkach. Bajecznie kolorowo prezentują się także efekty wybuchów albo dym z płonących budynków. A całość grafiki jest jak najbardziej bajecznie kolorowa i wręcz bajkowa, choć należy









zwrócić uwagę na to, że kamera prezentuje pole rozgrywki z rzutu izometrycznego, a nie modnego ostatnio 3D.

Od trzasku maczugi do ryku silników

Biorąc pod uwagę rozpiętość epok, jaką zaproponowali nam programiści, możecie być pewni, że usłyszycie naprawdę wiele zróżnicowanych dźwięków. Wprawdzie z początku niczym one nie imponują - odgłosy wydawane przez naszych prymitywnych przodków nawet śmieszą (jeśli pamiętacie pierwszą odsłonę Age Of Empires, to słychać tu praktycznie to samo), ale z czasem robi się coraz ciekawiej. Odgłosów jest więcej - są interesujące i bardziej zróżnicowane. Cóż, postęp technologiczny robi swoje. Muzyka komponuje się z podłożem dźwiękowym równie dobrze. Świetnie pasuje do poszczególnych epok.

Dla samotników i sieciarzy

Panowie z Sierry postarali się, by równie dobrze grało się samotnie, jak i w trybie dla wielu graczy. W pojedynkę można zagrać na dowolnie skonfigurowanej mapie, scenariusz oraz kampanię, a także nauczyć się, jak grać w Tutorialu. Gra przez sieć to przede wszystkim zmagania na serwerze Sierry. Nie jest to może jeszcze Battle.net, ale gra się całkiem przyjemnie.

Czekając na Age Of Empires III

Trudno jednoznacznie ustosunkować się do Empire Earth. Z jednej strony, jest to gra wspaniała, wręcz klasyczna w swoim gatunku, w którą można grać tygodniami, lecz z drugiej strony - jest to dzieło powielające sprawdzone w tysiącu innych ereteesów schematy, niczym specjalnie nie szokuje. Jednym zdaniem - Empire Earth to takie nieco większe, bardziej rozbudowane Age Of Empires 2. Zagrać jednak na pewno warto, choćby po to, by skrócić czas oczekiwania na trzecią odsłonę AoE.



Empire Earth

Producent/Dystrybutor
Sierra/Play It



Wymagania
minimalne: PII-350, 64 MB RAM, 450 MB HDD
polecane: PII-500, 128 MB RAM

Komentarze redakcji:
Metal: Rzeczywiście takie Age Of Empires, tylko większe, większe i jeszcze raz większe.
Tymo: Co ty, to zupełnie nowa jakość i zupełnie nowa gra. Zresztą naprawdę bardzo dobra.
Jah Jah: Epopeja to rzeczywiście za małe słową na tę gierę. Ale ja i tak wolę zręcznościówki.

Gatunek
RTS

W akcji

Empire Earth obejmuje 500 000 lat historii ludzkości - od ery jaskiniowej aż do konfliktów przyszłości (o których nawet jeszcze nie słyszeliśmy). Dzięki temu będziesz dowodził wieloma różnymi jednostkami.

1



Słonie. Hannibal dzięki nim zwojował pół południowej Europy, ty będziesz mógł powtórzyć jego sukcesy.

2



Pełnomorskie żaglowce to statki piękne, majestatyczne okręty. A jak spektakularnie idą na dno...

3



Bombowce sieją niezłe zniszczenie. Myślicie, że wiele zostanie z tego spokojnego miasteczka?

4



To już pełen odjazd. Futurystyczny sprzęt w pełnej krasie. Czas na totalną destrukcję!!!

Civilization 3

Zbuduj Cywilizację... po raz kolejny.

O serii "Sid Meiers Cywilization" słyszał z pewnością każdy miłośnik gier strategicznych.

Człowiek, który ją stworzył - Sid Meier, jest już legendą w światku gier komputerowych, a gry wychodzące spod jego ręki bardzo szybko zdobywają zasłużony status kultowych. Czy tak stanie się i tym razem?

W ramach krótkiego przypomnienia - w Civ 3 *wcielasz* się w przywódcę jednego z szesnastu narodów. Twoje zadanie to oczywiście uczynienie swego imperium najpotężniejszym pod słońcem. Masz sporo czasu - kilka tysięcy lat, przez które toczy się rozgrywka, to naprawdę szmat czasu, ale pamiętaj, że nie jesteś jedynym pretendentem. Czy uda ci się wyprzedzić konkurentów?

Nowa Cywilizacja uległa wyraźnej przemianie. Pierwsza zmiana, rzucającą się w oczy, dotyczy naturalnie grafiki. Wszystkie jednostki poruszające się po mapie są świetnie animowane, wyglądają niemal jak żywe. Widok szarżującej kawalerii na jednostki wroga dostarcza naprawdę niepowtarzalnych wrażeń. A salwa burtowa ciężkiego krążownika, lądująca na nieprzyjacielskim statku, sprawi, że polecisz do tyłu razem z fotelem. Oko ci zbieleje! Co ciekawe, Civilization 3 nie używa akceleratorów graficznych, chociaż teraz nie ma to już takiego znaczenia jak dawniej (niemal każdy ma dopalacz).

Muzyka zmienia się wraz z upływem czasu w grze. Towarzyszą nam dźwięki charakterystyczne dla danego okresu historycznego - od plemiennej muzyki, przez jazz w epoce industrialnej, po nowoczesne rytmy z XX wieku. Muzyka nie nudzi się, ale naturalnie można ją wyłączyć i słuchać ulubionych utworów z płyty CD. Efekty dźwiękowe są bardzo realistyczne - wybuch bomby nuklearnej jest czymś naprawdę wstrząsającym, nawet zwykłe okrzyki radości mieszczan brzmią bardzo miło.

Nie tylko oprawa

Zmiany graficzne czy muzyczne w stosunku do poprzednich części to tylko wierzchołek góry lodowej.





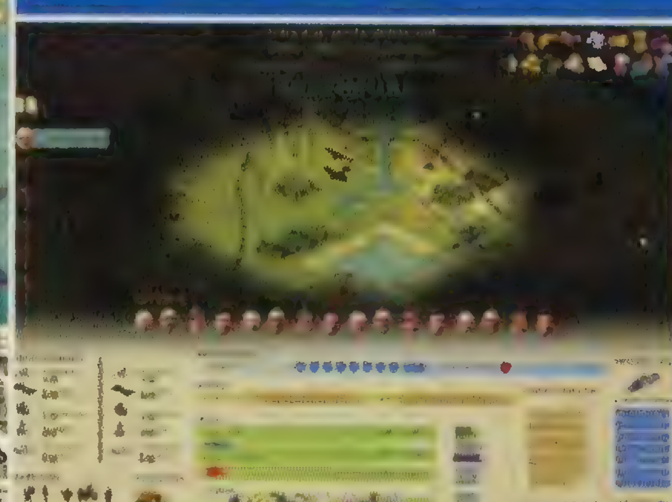


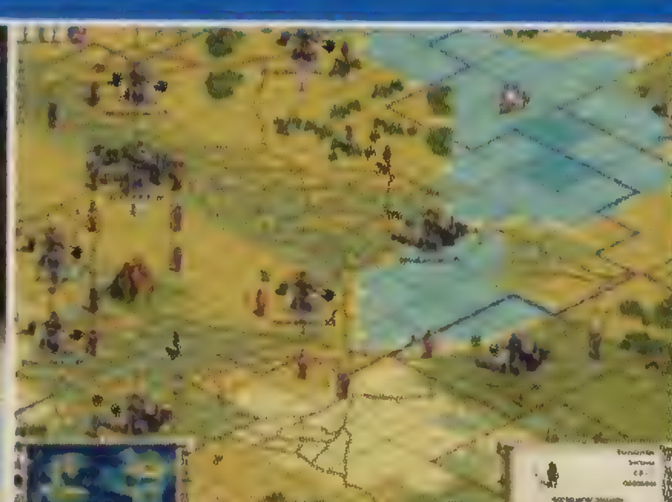


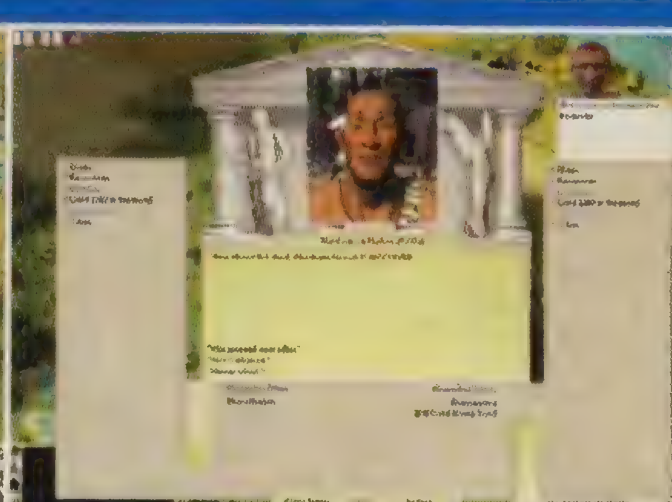


TIPS PLUS

Wciskając "A" gdy aktywny jest Worker sprawisz, że będzie on działał sam. Warto!









Poważniejsze nastąpiły w rozgrywce. Po pierwsze - każda nacja ma swoją charakterystykę i rozpoczyna grę z innymi wynalazkami, np. Amerykanie otrzymują na początku gry znajomość murarstwa i garncarstwa, a ich F-15 czynią więcej zniszczeń niż myśliwce należące do innych państw. Amerykańscy robotnicy szybciej i wydajniej pracują, a miasta wytwarzają więcej tarcz. Wydaje się, że to niewiele, lecz jak bardzo zmienia to sposób rozgrywki, okazuje się, gdy wybierzemy inną cywilizację. Oczywiście wszystkie one posiadają charakterystyczne dla nich cechy i umiejętności, dzięki temu gra innymi cywilizacjami jest niepowtarzalna.

Kolejną nowość - wprowadzone zostały zupełnie nowe możliwości zakończenia gry. Poza znanymi z poprzednich części - lądowania na Alpha Centauri i zwycięstwa militarnego, są jeszcze - dominacja kulturalna, zwycięstwo na drodze dyplomatycznej oraz ekonomicznej. Wokół miast pojawiły się granice, które można powiększyć, budując w nich cuda lub budynki użyteczności publicznej, jak np. biblioteka lub świątynia. Jeśli w sąsiedztwie mamy inne miasta, ich granice łączą się, tworząc prawdziwą granicę państwową. Istnieje również możliwość przejmowania miast przeciwników bez rozlewu krwi. Dzieje się tak, gdy mieszkańcy tego miasta uznają naszą wyższość kulturalną - wtedy przechodzą na naszą stronę.

Cezar, podejdź do płota

Bardzo duże znaczenie zyskała dyplomacja - stosunki z innymi państwami są bardzo istotne, jeśli zależy

nam na pokojowym rozwoju. Złamanie traktatu czy wypowiedzenie wojny bez powodu pociągają za sobą poważne konsekwencje. Niejednokrotnie wskutek zawiązanych aliansów i przymierzy lokalny konflikt przemienia się w światową wojnę. Również dzięki stosunkom z innymi państwami można kupować dobra luksusowe uszczęśliwiające mieszkańców naszych miast czy strategiczne surowce, konieczne do budowy niektórych jednostek i budowli. Poprawne stosunki z sąsiadami przydatne są również wtedy, gdy nastawimy się na budowę ekonomicznej potęgi.

Money, money...

W trzeciej części Civ nie ma potrzeby ręcznego sterowania karawanami. Teraz miasta rozpoczynają handlować między sobą, gdy zostaną połączone szlakiem komunikacyjnym - drogą, linią kolejową czy portem. Oczywiście jeśli nie chcesz przestrzegać porozumień, nie musisz tego robić - pokaż tym łatwowiernym słabeuszom, co to znaczy militarna potęga twojego narodu!

Żeby się rozwijać, musisz przeznaczać sporo pieniędzy na wynalazki. I tu pojawia się kolejna nowość w stosunku do poprzednich części - drzewo rozwoju technologii znane jest od początku. Do ciebie należy więc decyzja, czy prowadzisz drobiazgowe badania i dokonujesz wszystkich odkryć, czy może wolisz skoncentrować swoje wysiłki na wybranej technologii - np. budowie rakiet manewrujących. W ten sposób możesz uzyskać przewagę nad innymi państwami. Jednak co z tego, że potrafisz wybudować taką rakietę, skoro cię na nią nie stać! Dlatego najważniejszy jest zrównoważony i przemyślany rozwój.

Jak po staremu

Tak naprawdę, żeby odkryć wszystkie zmiany i usprawnienia w stosunku do poprzednich części, potrzeba by jeszcze kilku stron, na co niestety nie ma miejsca. Jedno jest pewne - jeśli zaczniesz grać, to już po tobie. Zaczyna się niewinnie, myślisz sobie "pogram godzinkę albo dwie". Takie rozgrywki najczęściej kończą się o piątej nad ranem, gdy orientujesz się, że za chwilę musisz wstać, żeby pójść do szkoły czy pracy. O tej porze nie ma sensu już się kłaść - lepiej dokończyć budowę nowego cudu. Jak zapowiada polski wydawca Civilization 3 - gra trafi na półki 5 grudnia. To dobrze, bo zimą noce są dłuższe - będzie kiedy grać...







Civilization 3

Producent/Dystrybutor
Firaxis/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM



Komentarze redakcji:
Takashi: Rzeczywiście - siadasz, uruchamiasz i.. znikasz.
Tymo: Wiem, co masz na myśli, gorzej niż z pierwszym Diablo.
Allor: [siedzi przed komputerem i nie chce odejść] - Napiszcie coś za mnie...

Gatunek
Strategia



Pierwsze kroki

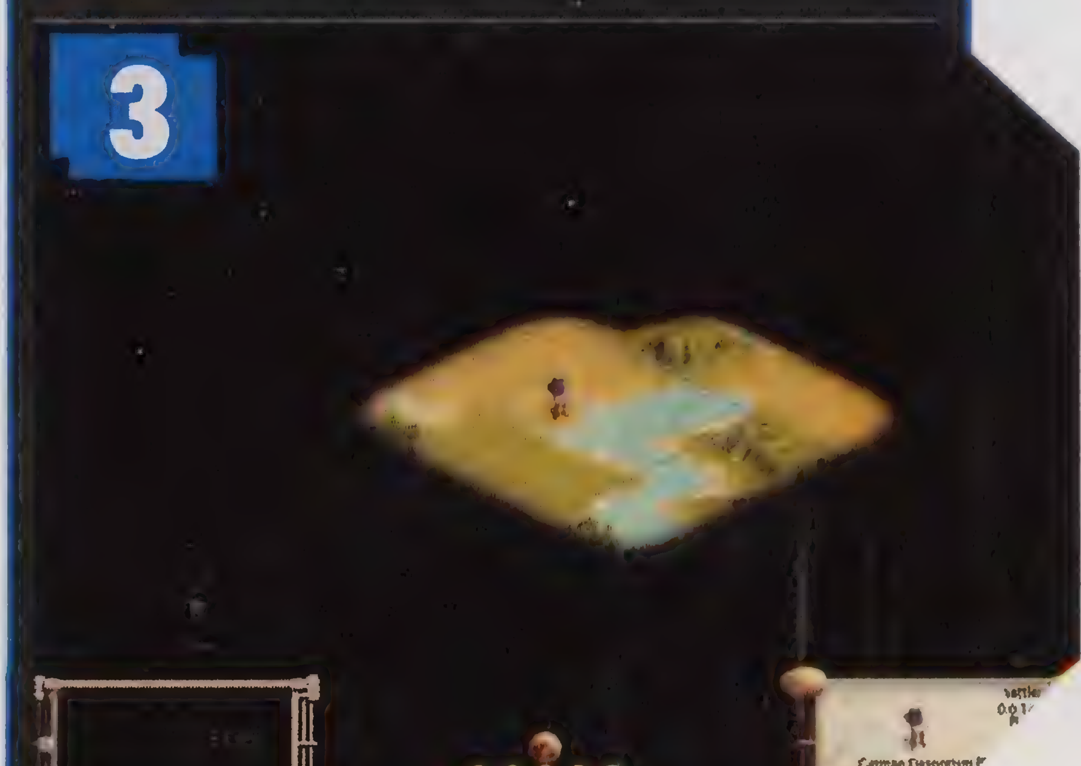
Każda Cywilizacja ma swoją kolebkę...



1 Okno 'choose your world' jest teraz bardziej "obrazkowe" niż w Cywilizacji II. Wybieramy tu m.in., klimat, temperaturę, wiek, sposób zachowania hord barbarzyńców.



2 W 'player setup' pojawiła się trójwymiarowa animacja przywódcy każdej z nacji. Można wybrać jedną z szesnastu kultur oraz aż do jedenastu konkurencyjnych cywilizacji.



3 Pierwszy krok to znalezienie odpowiedniego miejsca pod przyszłe miasto. Najlepiej, żeby znajdowało się nad rzeką, blisko naturalnych bogactw, jak np. dzikie zwierzęta, złoża metali itd. Settlers (osadnik) może teraz jedynie zakładać miasta. Irygacja, karczowanie lasów, budowanie dróg i kopalni to obecnie funkcja Workera.



4 Po wybudowaniu miasta trzeba natychmiast wyszkolić wojowników. Plemiona barbarzyńców są bardzo mobilne i groźne. Niechronione miasta na pewno zostanie zaatakowane i splądrowane.

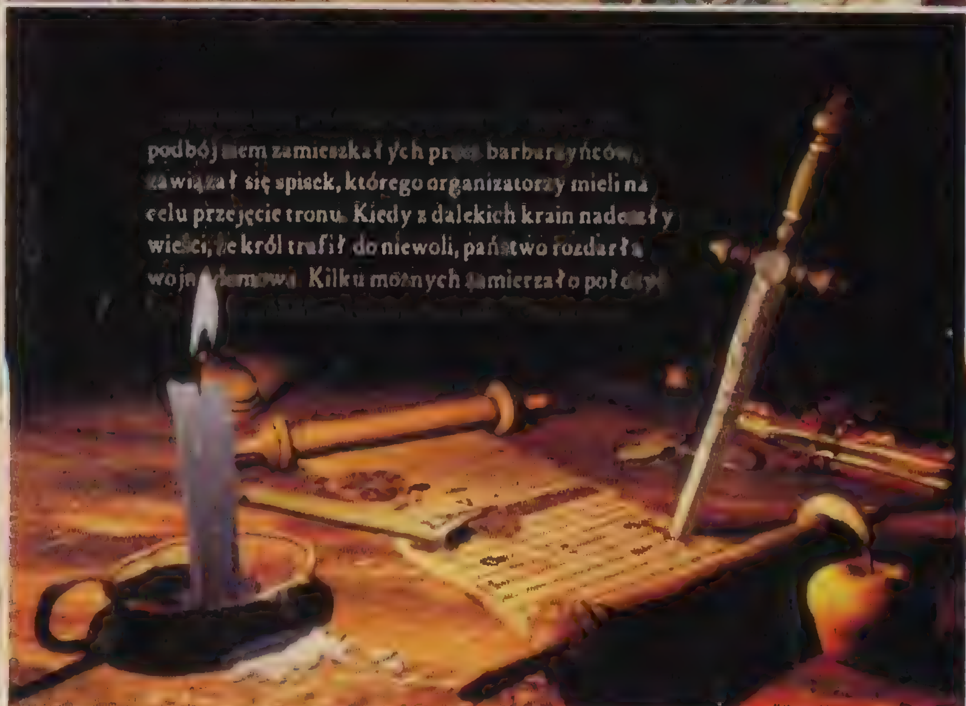
Twierdza



Zbuduj jak największą twierdzę... a potem ją obroń

TIPS PLUS
Po każdym ataku reperuj bramę. Nie widać na niej zniszczeń więc łatwo o niej zapomnieć.











Kochanie, zrzuć mi klucze bo zapomniałem

Nieważne, czy zbudowane z piasku, kamienia czy klocków Lego - zamki od dawien dawna pobudzały naszą wyobraźnię, dla jednych będąc siedzibą duchów i tajemnic, dla innych przykładem monumentalnej architektury i symbolem dawnej potęgi, a dla niektórych... Tematem na grę! Akcja Stronghold rozgrywa się w średniowieczu, w kraju podzielonym między rywalizujących ze sobą panów feudalnych. Ale przecież takich gier mieliśmy już krocie. Czym Stronghold wyróżnia się spośród nich? Ano tym, że wydarzenia koncentrują się tu nie na polach bitew, lecz właśnie wokół tytułowej warowni. Zbudowanie solidnej fortecy wymaga ogromnych nakładów, toteż obok wątków militarnych gra ma dobrze rozbudowaną stronę ekonomiczną, a nawet społeczną.

Lud

Bez mieszkańców i solidnego podgrodzia nawet najpotężniejszy zamek to przecież tylko gołe mury, które są niczym innym jak poukładaną w danym porządku stertą kamieni. Obecność garnizonu i poczucie bezpieczeństwa, które związane są z fortecą, niestety nie wystarczą, by przyciągnąć na długo lud. Można to jednak osiągnąć, ustanawiając niskie podatki (a nawet drobne datki i zapomogi) oraz dbając o ogólny dobrobyt czy pilnując, by miski i kufle były zawsze pełne, lub fundując kościoły etc. Jest i oczywiście inna droga do celu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by poddani wymawiali twoje imię ze strachem - wystarczy mocno wziąć ludzi za karb, zwiększyć ciężar podatkowy, a posłuszeństwo egzekwować siłą. Nie zawadzi przy tym wybudować salę tortur - kilka pokazowych egzekucji zapewni odpowiedni posłuch i porządek. Którą drogę wybierzesz, zależy tylko od ciebie.

Do wojaczki czy do gospodarstwa?

Gra oferuje kilka trybów rozgrywki - rozegranie pojedynczego oblężenia bądź też jednej z dwóch kampanii. Pacyfiści i mniej wojowniczo nastawieni gracze wybiorą zapewne kampanię ekonomiczną, w której wątki ogólnowojskowe zostały poważnie ograniczone. Wojna jest tu jedynie jednym z wielu, niekoniecznie najważniejszym aspektem średniowiecznego życia. Nie wikłając się w szczegóły militarne, możemy spokojnie skupić



uwagę na rozbudowanych zależnościach ekonomicznych, które mają miejsce w naszej gospodarce. Znajdziemy tu spuściznę po tak wielkich tytułach jak The Settlers i Knights&Marchants. Rozbudowane łańcuchy produkcji, pozwalające przetwarzać surowce w coraz bardziej zaawansowane dobra, z pewnością ucieszą tych, którzy nad frajdę niszczenia przedkładają radość budowania.

A jeśli mimo wszystko wolisz machać szabelką i uważasz, że nic tak nie orzeźwia jak kocioł wrzącego oleju wylany z góry na wroga - cóż, z pewnością odnajdziesz się w kampanii wojennej. To już nie zabawa dla lubujących się w statystykach gryzipiórków i liczygroszy - ważne są tylko siła mięśni i zimna stal.

Oblężenie

Będzie zakończone wraz ze śmiercią pana zamku. Tak więc, póki jeszcze możesz, nie szczędź strzał i reperuj mury, ile wlezie, a kiedy wróg wedrze się do wewnątrz, siecz bez umiaru. Oblężenia to zdecydowanie najbardziej widowiskowy element gry. W przeciwieństwie do Lords of The Realm II, do którego piją autorzy Stronghold, każda warownia ma unikalny charakter. Nie znajdziemy tu dwóch takich samych zamków. Najwięcej radości daje samodzielne planowanie i wznoszenie baszt, murów i krużganków. Ograniczenia nakłada na nas tylko ukształtowanie terenu i możliwości surowcowo-ekonomiczne. Dzięki temu każde oblężenie jest inne i wymaga zastosowania odmiennych taktyk. Choćbyśmy spędzili całą noc nad obmyślaniem planu i tak będziemy musieli stawić czoło brutalnej prawdzie - są tylko trzy możliwości, aby dostać się do środka twierdzy. Mury lub bramę można próbować zniszczyć, wspiąć się na nie, wreszcie zrobić pod nimi podkop... Wszystkie wymienione sposoby znajdziemy w grze. Jednak bez strat się nie obejdzie. Obrońcy postarają się, byśmy doświadczyli skutków działania śmiercionośnych pułapek, poza tym wypuszczą na nas sforę zdziczałych psów, a na koniec potraktują wrzącą smołą... A może by tak spróbować przerzucić za mury (katapultę ładuj!) parę zdechłych zwierząt, by wywołać zarazę? To nie jest niesmaczny żart, lecz prawdziwa metoda walki. Można ją zresztą wypróbować w przypadku kilku autentycznych zamków, które autorzy dla nas zrekonstruowali.

W akcji

Średniowieczny żywot już dawno nie był przedstawiony tak barwnie jak w przypadku Twierdzy. Zobaczcie zresztą sami...



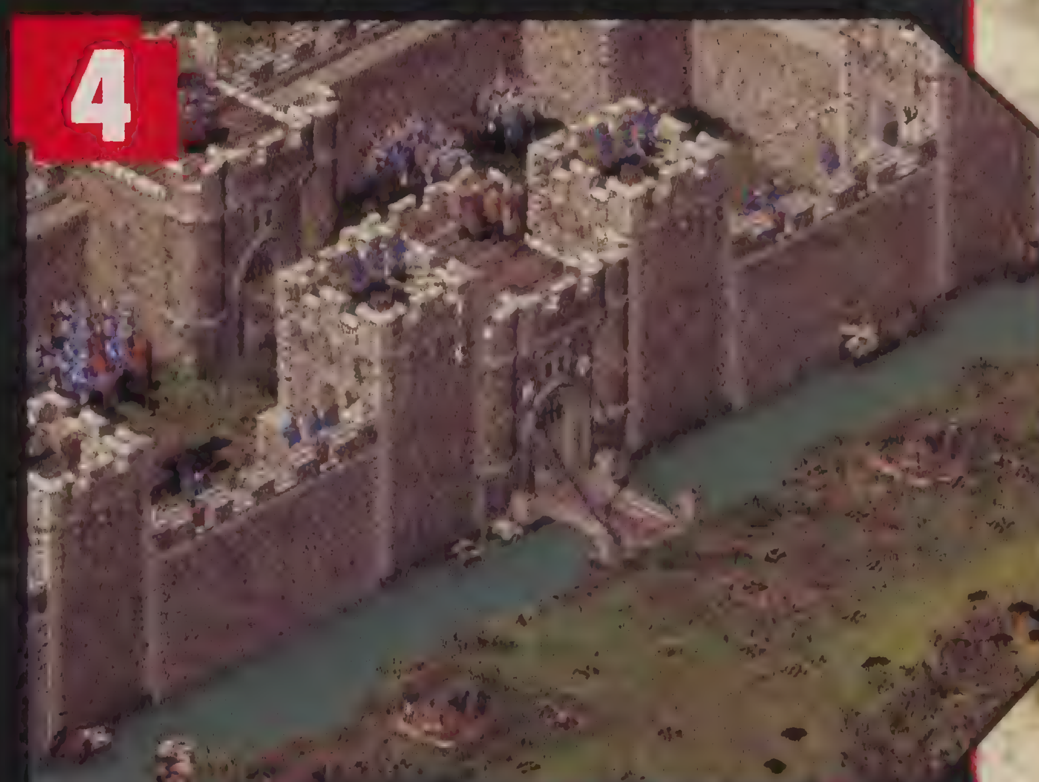
Ślicznie animowana grafika i możliwość zaglądania do chat i podglądania mieszkańców.



Poznajecie? Nie??? Macie prawo, bo to zamek Windsor w 1070 r. Jak widać, od tego czasu troszkę się zmienił. Ale przyznacie chyba, że nasz Biskupin to przy tej palisadzie szczyt techniki?



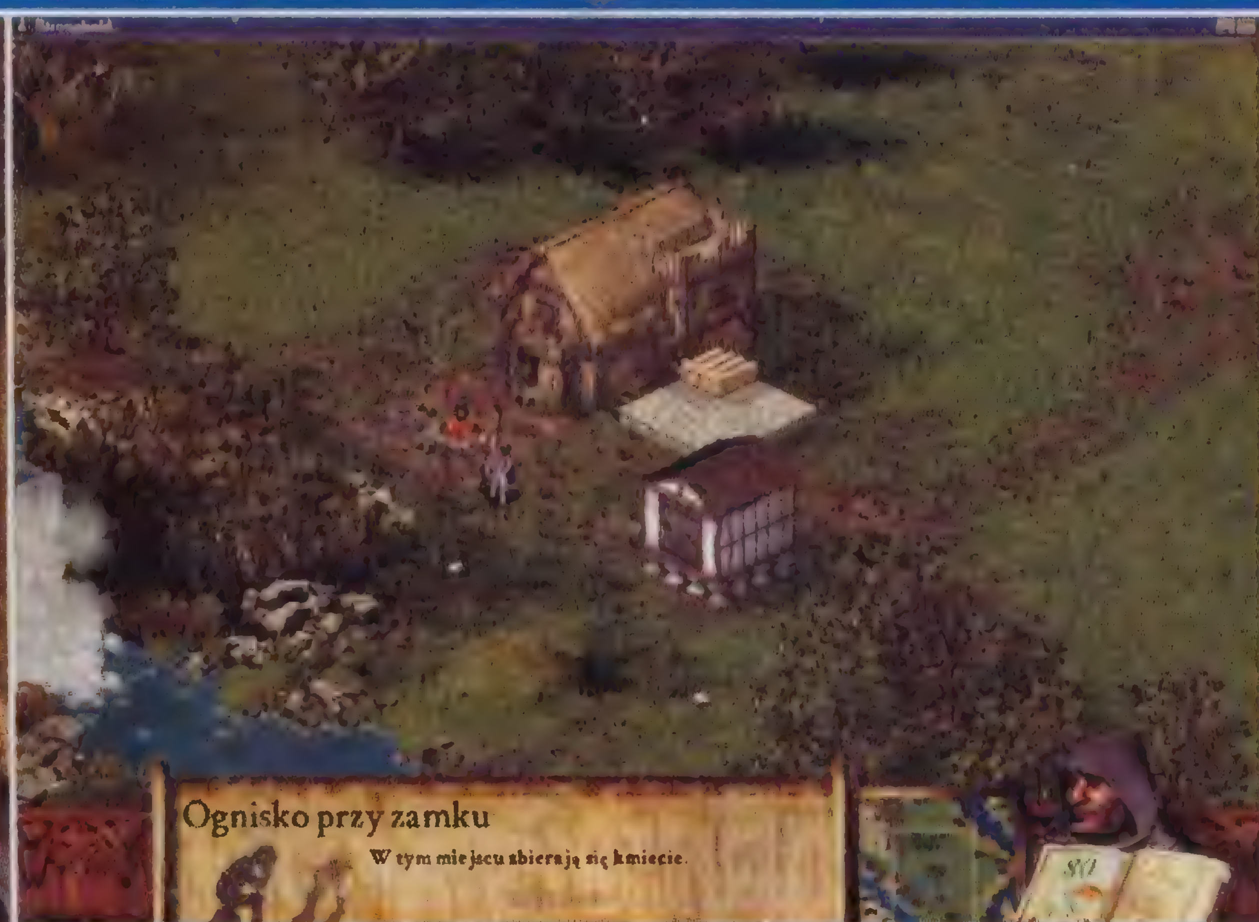
Nieprzyjacielska horda już czeka na rozkaz do ataku... Ale najpierw poczeka, aż mury rozkruszą katapulty.



I w końcu najważniejsze - nigdy, przenigdy nie zapominajcie o podniesieniu mostu zwodzonego!!! A w tych sześciennych klatkach warują wściekłe psy bojowe. Ciekawe, czy jest tabliczka "Uwaga: zły pies!"?



Może ten wysoki mur powstrzyma domokrążców



Płonie ognisko w lesie, la la la...



Już niedługo to wszystko będzie moje

Zakuta pała...

...niewiele spod przyłbicy widziała. Ale to, co dostrzegła, wystarczyło, by ocenić, iż grafika jest bardzo ładna, a postacie ślicznie animowane. Mapę można obrócić w dowolnym kierunku o 90 stopni tudzież zmienić jej skalę, by z wysoka przyjrzeć się okolicy. Krajobrazy tętnią życiem. Dzika zwierzyna (strzeżcie się wilków - w grupie mogą być równie niebezpieczne jak piechota wroga!) występuje nie pojedynczo, jak to miało miejsce w Age of Empires, lecz w stadach, złożonych z różnych osobników. Miłośnicy filmów przyrodniczych będą zapewne urzeczeni. Dźwiękom, muzyce i klimatycznemu głosowi lektora też wiele zarzucić nie można (zobaczymy, jak to wyjdzie w spolszczeniu). Jeśli pokochaliście oprawę Lords Of The Realm II, to w tej grze także się zakochacie. Ale ostrzegam, bakcyla zwanego Stronghold złapać bardzo łatwo, jednak wyleczyć się zeń już niekoniecznie. +

Twierdza

Producent/Dystrybutor
Firefly Studius / Play It

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 550 MHz, 128 MB RAM



Komentarze redakcji:
Tymo: To bardziej strategia niż zręcznościówka - dlatego akcja jest szybka i dynamiczna.
Wookash: Lords of The Realm ma wnuka!
Jah Jah: Palić, siekać i łamać - to moje motto.

Gatunek
strategia.

Europa Universalis II



Od Joanny d'Arc do Wojen Napoleońskich

TIPS PLUS
Nie atakuj pochopnie. Utracaną armię trudno potem odbudowac!

Że niby historyczna strategia?

Cóż, ogólnie rzecz biorąc - tak. W dodatku strategia, której twórcy chwalą się, że stworzyli dzieło historycznym realiom najbliższe. I żeby było jeszcze śmieszniej, nie jest to tylko czcza gadanina, bo do takiego samego wniosku doszła znakomita większość zarówno recenzentów, jak i graczy. Warto jeszcze, tak na wszelki wypadek, wspomnieć, że strategia w tym konkretnym wykonaniu nie oznacza w żadnym przypadku RTS - a pierwsze, co przychodzi na myśl po zobaczeniu ekranu, mimo iż gra toczy się tu bez podziału na tury, to właśnie "turówka".

Że niby jak?

Skąd to skojarzenie? Ano choćby z podziału mapy na poszczególne krainy czy znacznej umowności grafiki. Tutaj przesuwa się po wielkiej mapie małe figurki, a nie wysyła w bój konkretnych żołnierzy! Ale tym się przecież władcy zajmują - od szczegółów są dowódcy. Inaczej nie wystarczałoby przecież czasu na zajęcie się polityką czy czerpaniem zysków z handlu. A i handel, i polityka są tu oczywiście obecne, włączając żeglowanie po morzach i oceanach, odkrywanie Nowego Świata czy działalność misyjną. Na dokładkę zaś polityka - nie dość, że znacznie rozwinięta, to jeszcze podzielona zarówno na zewnętrzną, jak i wewnętrzną! Taaa, bez instrukcji i tutoriala grać w tę grę nie sposób!

Że niby gdzie?

Warto trochę czasu na naukę poświęcić - o ile oczywiście ktoś realistyczne strategie lubi, bo miłośnik gier FPP raczej nie ma tu czego szukać. Za dużo opcji, za wiele możliwości. Już wybór państwa (jest ich około 180 i wszystkimi da się zagrać!) może przecież przyprawić o zawrót głowy. A to jeszcze małe piwo w porównaniu z głównym zadaniem, jakim jest przeprowadzenie wybrańców od późnego Średniowiecza do końca epoki Napoleona. Niech was przypadkiem nie zmyli nazwa gry - tu: świat to świat, a nie tylko Europa, więc i problemy czekają światowe!

A jak to wygląda?

Nie najgorzej. Wprawdzie o grafice w 3D czy innych fajerwerkach można zapomnieć, ale nie to jest przecież w strategii najważniejsze. Zaś istotne jest to, że wszystko wygląda tu bardzo czytelnie i miło, dzięki czemu nie trzeba wytrzeszczać oczu ani bawić się we wróżkę; a dodatkowo po parudniowej sesji nadal można na grę patrzeć. A, i wybijcie sobie z głowy wielkie bitwy! Tutaj walkę przedstawiono w zasadzie symbolicznie, a o składzie sił informują cyferki, a nie tysiące figurek.



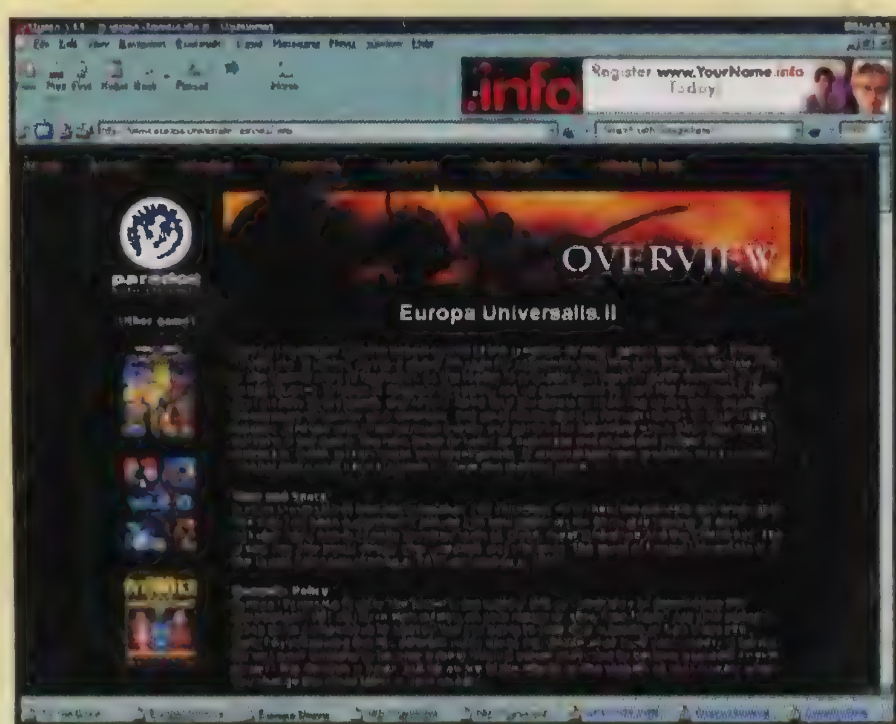








▶Pozwól na stronę



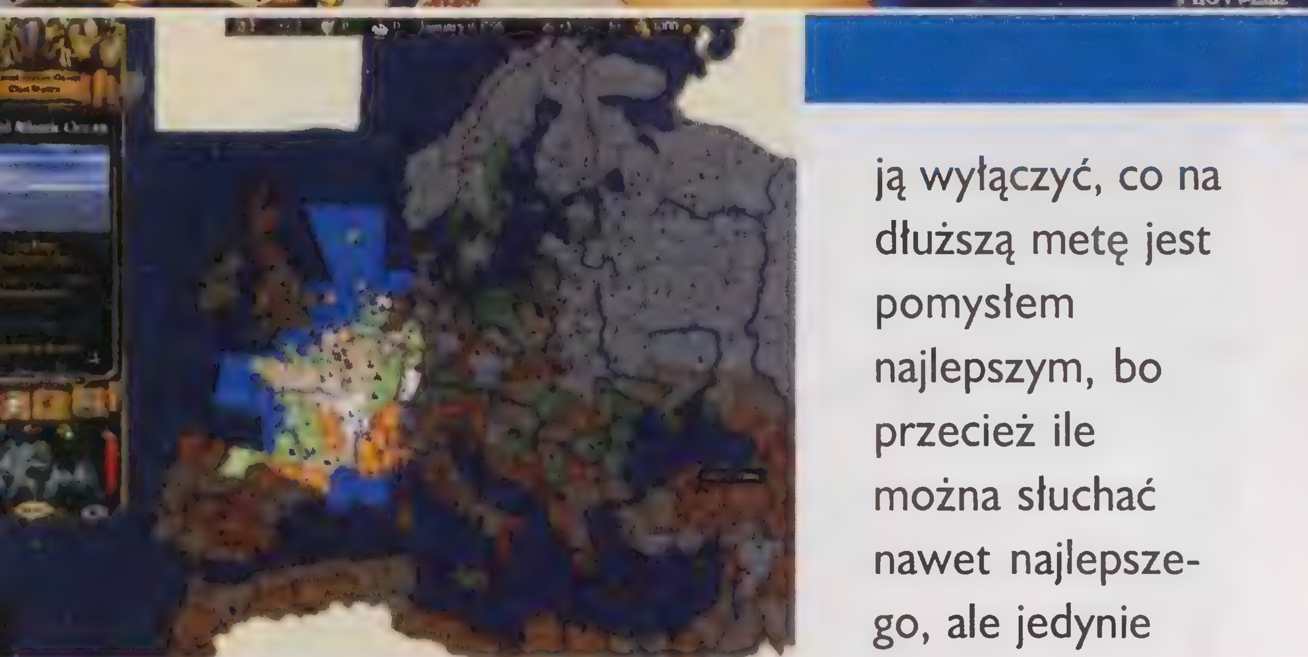
Wszystko, co gracz wiedzieć powinien plus dodatkowe scenariusze, patche, tapety, muzyka, forum dyskusyjne, a na dokładkę dema dla jeszcze niezdecydowanych.

www.europa-universalis.com

Co z muzyką?

Jest, a jakże. W dodatku podtrzymuje klimat tamtych epok, co niestety oznacza, że nie każdemu się spodoba. Na szczęście można ją wyłączyć, co na dłuższą metę jest pomysłem najlepszym, bo przecież ile można słuchać nawet najlepszego, ale jedynie godzinnego soundtracka? W dodatku ten tutaj jakoś mi za bardzo do gustu nie przypadł, ale to dlatego, że niezbyt przepadam za operą. O gustach się jednak nie dyskutuje, a że dźwięki ponadto udziwnień nie mają, to po zapewnieniu sobie własnego podkładu muzycznego grało mi się przyjemnie.





A granie?

Gdy ma się dużo wolnego czasu - bo gra nie dość że wciąga, to jeszcze na bardzo długo - okrutnie przyjemne. Masa ulepszeń w stosunku do jedynki (z tych najważniejszych wymienię tylko: religie i misjonarzy, różnice kulturowe wpływające na stosunki w państwie, system generowania wydarzeń z paroma tysiącami tych znanych z historii czy sposób prowadzenia rozmów pokojowych), przemyślany interfejs, sporo kampanii i pewność, że w niedługim czasie będzie ich na Sieci jeszcze więcej... Taaa, dla zwolenników tego typu gier gratka to nie lada! Tym bardziej że ułatwiono granie po Sieci. Specjalnie z myślą o początkujących przygotowano zaś ulepszoną instrukcję i tutorial. Jak profesjonalizm, to pełną gębą!

Kupić, nie kupić?

Najlepiej jeszcze poczekać. Wydawcą w Polsce jest bowiem CD Projekt, a to oznacza, że do łapek już za chwileczkę będzie można dostać wersję spolszczoną! A cóż może być piękniejszego niż poprowadzenie naszego kraju ku świetlanej przyszłości, niż utarcie nosa niedoszłym zaborcom? W EU2 jest to jak najbardziej możliwe! Tak samo zresztą jak podbicie Azji samurajami czy Afryki tomahawkami Huronów. A że z Ameryki do Afryki kawałek drogi jest, to w ciągu czterystu lat zdziałać można naprawdę wiele! Nie są to wprawdzie zadania proste, ale nie od razu przecież Rzym zbudowano. Po dłuższym treningu powinno się udać na pewno! Wystarczy tylko grę kupić, instrukcję przeczytać, tutorial przeczytać i grać, grać, grać... Satysfakcja gwarantowana, a lepszy wgląd w historię będzie już tylko miłym do tego dodatkiem.

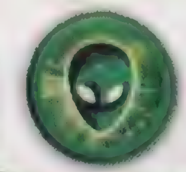
▶ Europa Universalis II

Producent/Dystrybutor
Entertainment/CD Projekt

Wymagania
minimalne: PII 233 MHz, 32 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 64 MB RAM

Komentarze redakcji:
Allor: Jak ktoś lubił jedynkę, to dwójkę pokocha.
Tymo: Rzeczywiście - na pierwszy rzut oka odgrzewany kotlet, ale pod tą samą grafiką mnóstwo zmian.
Func: a gdzie strzelanie? Panie, ja na takie drętwe giery nie tracę czasu...

Gatunek
Strategia



Pierwsze kroki

Chciałbyś zmienić Polskę w największą potęgę Europy - a zarazem i świata? Nic prostszego!

1



W menu głównym wybierz grę solo.

2



W menu gry solo wybierz wielką kampanię (Grand Campaign), a następnie zamień np. Chiny na Polskę (klikając prawym przyciskiem myszy na Chinach i wybierając z menu Polskę).

3



Aby zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo wejdź do opcji i ogłup przeciwników wybierając im najsłabsze AI (AI Aggressiveness = Weakling).

4



Pozostaje Ci już tylko kliknąć na Start i można zaczynać podbój świata*!

* Redakcja nie bierze na siebie odpowiedzialności za obniżenie własnej samooceny po ewentualnych przegranych - na początku będą one niestety nieuniknione...

Pool Of Radiance 2:
Ruins Of Myth Drannor

Turowy klon Diablo czy najlepszy RPG ostatnich miesięcy?



Pamiętam to doskonale. W czasach gdy na wczytanie gry na Atari czekało się godzinę bez ruchu, ja, dumny posiadacz C-64, spędziłem niejedną godzinę grając w Pool Of Radiance. Były to czasy, w których oficjalnymi dystrybutorami gier byli studenci informatyki na giełdach komputerowych, a oryginał można był kupić za granicą za kwotę równą dwóm średnim pensjom. Pool Of Radiance był jednym z pierwszych RPG-ów, którego udało mi się przejść w całości - było to nie łada wyczyn, biorąc pod uwagę mierną wówczas znajomość j. angielskiego i fakt, że duża część fabuły przedstawiona była w instrukcji gry (na ekranie pojawiały się napisy polecające zajrzeć na odpowiednią stronę), której oczywiście nie posiadałem. Wspomnienia, słodkie wspomnienia! Wówczas w gry komputerowe grało się najlepiej. Nie dziwcie się zatem, że na Pool Of Radiance 2 czekałem z niezwykłym sentymentem.



Ratunku, ja świecę.

TIPS PLUS

Na początku gry, gdy walczysz z nieumarłymi (m.in. zombi, szkielety), umiejętność kleryka, Turn Undead, ratuje życie.



Połatana legenda

A czekać kazano długo. Gra zapowiadana była już dwa lata temu, a datę premiery przesuwano co najmniej kilka razy. Kiedy w końcu Pool Of Radiance 2 trafiło na rynek (amerykański), wywołało niemałą burzę. Głównie dlatego, że bugów było w nim co niemiara - włącznie z kasowaniem zawartości twardego dysku przy deinstalacji. Teraz - dwa patche później - burza wyciszyła się i na Pool Of Radiance 2 można spojrzeć spokojnie i bez nadmiernych emocji. Fabuła gry nawiązuje do opowieści przedstawionej w Pool Of Radiance (i trzech kolejnych grach z cyklu Forgotten Relams Epic). W zrujnowanym elfickim mieście Myth Drannor (odtworzonym zgodnie ze szczegółowym opisem zawartym w książkowej edycji systemu AD&D) pojawiło się nowe źródło ciemnych mocy - tytułowy Pool Of Radiance. Z zadaniem zniszczenia Pool Of Radiance zostaje wysłana drużyna doświadczonych awanturników i czterech nieopierzonych wędrowców kierowanych przez gracza. Na miejscu okazuje się, że członkowie wszystkich poprzednich ekspedycji zginęli i tylko czwórka żółtodziobów może uratować świat przed tajemniczą ciemną mocą, która zamienia ludzi w zombi, a zwierzęta w bestie. I oczywiście pokonać smoka.

▸Pozwól na stronę



Oficjalna strona gry - znajdziesz tu forum i - co najważniejsze - patche!

www.poolofradiance.com

Ależ jestem charyzmatyczny!

Postacie, którymi przyjdzie nam kierować, tworzymy zgodnie z zasadami systemu AD&D w jego trzeciej edycji. Zmienia się przede wszystkim dobór postaci - twórcy gry zrezygnowali z magów (Mages) na rzecz czarnoksiężników (Sorcerers), dodali rasę półorków, uprościli tworzenie postaci multiklasowych oraz system magii - klerycy nie muszą modlić się o czary, a umiejętności magiczne Sorcererów zależą od charyzmy, a nie inteligencji. Zaskakuje brak możliwości stworzenia paladyna czy wybrania rasy gnomów - widać wśród designerów ze Stormfront nie są oni tak popularni jak wśród innych graczy papierowego AD&D.

Witaj podziemna przygodo!

Przygoda prowadzona w Ruins Of Myth Drannor to raczej ta z kategorii "wejdź do podziemi i walcz", niż "rozmawiaj, kombinuj, ruszaj głową". Dość szybko napotykamy pierwszych przeciwników; po godzinie grania zaś wszedłem do podziemi, z których nie było mi dane szybko wyjść - podziemne labirynty są nieprawdopodobnie wręcz rozległe i zbadanie choćby jednego poziomu zajmie wam co najmniej dzień grania (szkoda, że nie usprawniono poruszania się na większe odległości). To punkt, który zadecyduje o popularności gry - starsi gracze, wychowani na RPG-ach typu "hack'n'slash", będą wniebowzięci; młodsi, ci którzy znają wielowątkowe, oparte na narracji i fabule Planescape: Torment czy serię Baldur's Gate mogą poczuć się zawiedzeni. Oczywiście i w Pool Of Radiance 2 spotykamy niezależne od gracza postacie - możemy z nimi porozmawiać, ale w porównaniu z bogactwem zachowań dostępnych w RPG-ach firmy Bioware, Ruins Of Myth Drannor wypadają blado. Całkowicie bezsensownie też rozwiązano w PoR 2 kwestię pieniędzy - zebrane w podziemiach skarby można sprzedać kupcowi, tyle tylko, że za zdobyte w ten sposób pieniądze można jedynie odkupić kilka podstawowych rzeczy (i jeden klucz) oraz przedmioty, jakie kupcowi sprzedaliśmy - oczywiście teraz po wyższej cenie.

Miecze w dłoń!

Ruins Of Myth Drannor to przede wszystkim zwiedzanie podziemi i walka. Na szczęście ten ostatni element rozwiązano dobrze - szczególnie dla tych, którzy grali w papierowe AD&D; zasady jego systemu odtworzono perfekcyjnie. Właściwie każda walka to mała taktyczna potyczka toczona w średnich pod względem graficznym labiryntach, ale z bardzo dobrze animowanymi przeciwnikami. Potyczkę taką trzeba dobrze zaplanować i nienagannie przeprowadzić, by odnieść sukces, pamiętając o wykorzystaniu wszelkich bitewnych umiejętności naszej drużyny - m.in. atak mniej celny, ale silniejszy, obrona pozycji itd. I właściwie trudno powiedzieć, czy to zwykły sentyment, czy może jednak w tym uproszczonym pomyśle na RPG-a jest jakaś magia; fakt pozostaje faktem, że Pool Of Radiance 2 zatrzymuje przy komputerze jak mało która z ostatnio wydanych gier tego gatunku. Jest kiepsko zaprogramowana, chodzi dość mozolnie i tak jak wszystkie kontynuacje legendarnych gier, ustępuje oryginałowi, ale może to właśnie ją jakiś recenzent będzie wspominał za 10 lat? +



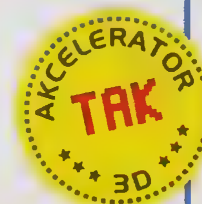
Raz, dwa, trzy do drużyny wchodzisz ty!

Hmm, może by tak uciec!?

Pool Of Radiance 2: Ruins Of Myth Drannor

Producent/Dystrybutor
SSI/Play-It

Wymagania
minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 12MB
polecane: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32MB



Komentarze redakcji:
Tymo: Zapowiadała się katastrofa, ale po patchach wygląda to nieźle. Az łza się kręci w oku!
Allor: Wolę, kiedy fabuła jest bardziej zaawansowana. Tak jak w oryginale.
Jah Jah: Diablo w trybie turowym? Normalna sieczka jest dużo, dużo lepsza...

Gatunek
RPG



W akcji

Pool Of Radiance 2 to przede wszystkim walka i eksploracja podziemi. Czasem zaczyna się robić gorąco...



Podczas wędrówki moja drużyna trafia na zamknięte drzwi, za którymi słychać rozmowę orków. Wpadam do środka z krzykiem "Do Boju, Zakon Marii!!!".



Toczy się walka na śmierć i życie. Moja czarodziejka rzuca czary, które jednak nie są zbyt skuteczne.



Już po orkach! Pokóju, o którym rozmawiali, znajduje się za ukrytymi drzwiami.



W środku czekają na mnie beczki z magicznym płynem podnoszącym statystyki i... groźny przeciwniki - Shadow.

Rally Championship Xtreme



Mniej symulacji - więcej zabawy.

Warthogowy Xtreme, szósta z części serii Rally Championship, pojawił się u nas z niewielkim poślizgiem spowodowanym trudnościami, jakie miał z przedarciem się przez drogi polskiej gramatyki i ortografii, czytaj - lokalizacją. Już pierwsze jego testy *wykazały jednak z całą bezwzględnością*, że ten potomek w linii prostej Q RAC Rally i Rally Championship 99 jest bezsprzecznie symulatorem samochodu rajdowego wartym uwagi, jednak najzupełniej odmiennym nie tylko od zrecenzowanego miesiąc temu, genialnego Rally Trophy, ale i swych własnych przodków! Czemu? Po prostu dlatego, że Warthog postawił na zupełnie inne, bardziej zręcznościowe ujęcie wyścigów. Przez to właśnie zachowanie się samochodu i ogólnie ujęty sposób na zwyciężanie jest zupełnie inny niż w poprzednich. Najprościej mówiąc, RCX polega na tym, że wciskasz gaz w podłogę i nie dbając zanadto o ewentualne kraksy, śmigasz w kierunku kolejnego punktu pomiaru czasu, nawet jeśli tylko nadarzy się taka sposobność - choćby jak 'skibob' - po ścianach!

Wybory przed sezonem

Rally Championship Xtreme proponuje wirtualnym kierowcom zabawę aż na pięć różnych sposobów. Tym, którzy preferują jazdę w warunkach zbliżonych do rajdowej rzeczywistości - tryby mistrzostw, pojedynczego wyścigu/etapu i kariery. Lubiącym jazdę bez konieczności wikłania się w rajdową otoczkę - ustawiania samochodu pod trasę, ograniczenia czasu napraw itp. - na pewno spodoba się tryb zręcznościowy, w którym czas odliczany jest w dół, a każda z miniętych bramek (w rzeczywistości punktów kontroli czasu) dodaje kilkanaście bezcennych sekund. Wreszcie - wszyscy oni mogą spotkać się w jednej czasoprzestrzeni w celu udowodnienia drugiej stronie, że ich sposób gry jest do niczego; a korzystając z trybu gry wieloosobowej, w miłej i przyjaznej atmosferze, pozasypywać się wzajemnie szutrem pryskającym spod kół.





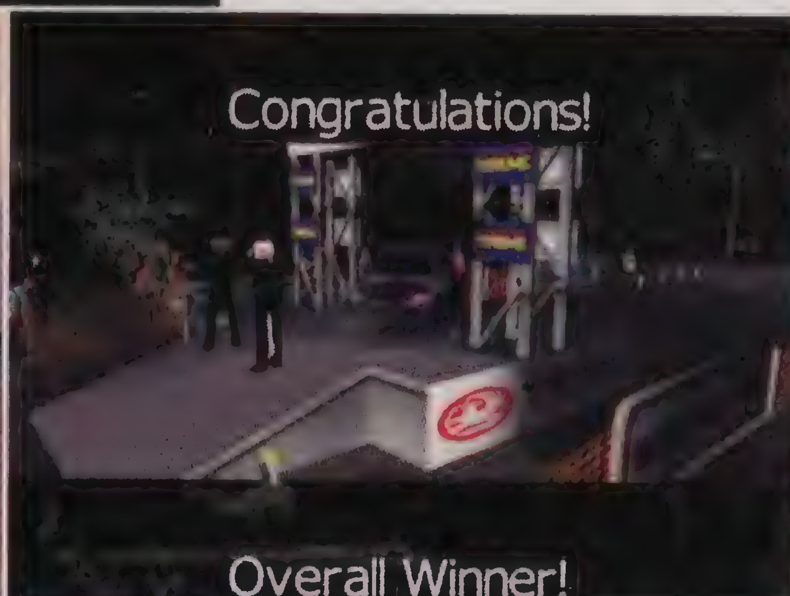












Przygotowania do startu

OS-ów w RCX jest wystarczająco dużo, by sprawić wrażenie nawet na największych malkontentach: 24 w trybie mistrzostw, obejmujących 6 rajdów (trzy w Wielkiej Brytanii oraz po jednym w USA, Kenii i Finlandii), oraz 12 w trybie zręcznościowym. Jeśli jednak chodzi o te ostatnie, trzeba wiedzieć, że są to tory znane z mistrzostw, tyle że musimy przejechać je w drugą stronę - od mety do startu. Również lista podzielonych na 4 klasy samochodów może się podobać - znalazły się na niej bowiem wszystkie liczące się dzisiaj w rajdach marki, jak impreza (także - jako exclusive gry - model 2001!), focus,


Przy takiej trasie noga sama depcze gaz.

lancer EVO V i VI czy 206 WRC plus kilka tych, które rządziły nieco dawniej, m.in. mini cooper, czy lancia stratos. Nie da się także zaprzeczyć, że tak tory, jak i samochody są szczegółowe i po prostu ładne - te pierwsze niejednokrotnie



zaskoczą was odmiennym od typowego designem, te drugie - zadziwią precyzją wykonania. Naprawdę można się zapomnieć obserwując, jak mkną ku kolejnej bramce i połyskują w słońcu - karoserie odbijają elementy otoczenia, wreszcie - widowiskowo i wiarygodnie psują się (tylko wizualnie, w praktyce możliwe jest ukończenie odcinków bez jednego koła). Warto też podkreślić, że dostępnych jest kilka różnych kamer, z czego jedna - wirtualny kokpit, powinna przypaść do gustu nawet miłośnikom hardcore'owych symulatorów.



Uważaj - porysujesz karoserię.

TIPS PLUS
Na ekranie wyboru samochodu wpisz cheating homer - wybór wszystkich tras i pojazdów.

Rajdowanie po ekranie

Nie sposób jednak nie zauważyć, że RCX jest... cóż, nietrudny. Nawet fordem pumą, samochodem z dolnej wyścigowej półki, udawało mi się bić focusy, lancery i evo. Średnim vauxhallem astrą (czyli brytyjskim oplem) skończyłem mistrzostwa na pierwszym miejscu z kompletem punktów, peugeotem 206 WRC wreszcie... w ogóle przestałem się ścigać już w czasie drugiego rajdu - było po prostu za łatwo! Podczas testów pojawiły się też dwa dość poważne mankamenty. Pierwszym jest brak wrażenia prędkości. W zasadzie jedyna różnica pomiędzy jazdą z prędkością 60 km, a 120 - to to, że czerwona wskazówka prędkościomierza jest raz niżej, a raz wyżej. Drugim, że piloci (kobieta lub mężczyzna do wyboru) spóźniają się z ostrzeżeniem. Nie jest to jednak, co warto podkreślić, wina polskiego wydawcy RCX - LEM ani tym bardziej Macieja Wisławskiego, który ponownie służyć nam będzie fachowym pilotażem - bowiem w wersji oryginalnej gry było identycznie.

Triumfalny finisz?



Ogólnie - Rally Championship Xtreme będzie znakomitym prezentem dla tych spośród wirtualnych kierowców, którym z różnych względów nie spodobało się Rally Trophy, a za to znakomicie bawili się, jeżdżąc w Screamerze czy w trybie arcade Colina 2.0. A jako że tak właśnie zamierzył Warthog - RCX od samego początku pomyślano jako zręcznościówkę, trafi on właśnie do nich - i grę tę należy uznać za udaną. Jeśli jednak miałeś nadzieję ujrzeć pogromcę Colin mcRae Rally 2.0, raczej się zawiedziesz - RCX jest tylko dobry, nie znakomity.

Rally Championship Xtreme

Producent/Dystrybutor
Warthog/Actualize/LEM

Wymagania
minimalne: PII 333, 64 MB RAM, akcelerator min. 8 MB
polecane: PIII/AMD Athlon 600, 128 MB RAM, akcelerator min. 16 MB



Komentarze redakcji:
Ini.tiator: Wszystko kwestia nastawienia - to gra dla mnaiaków prędkości, a nie tych od wiernie odwzorowanych warunków jazdy.
Jah Jah: No, czyli dla mnie full opcja.

Gatunek
Wyścigi

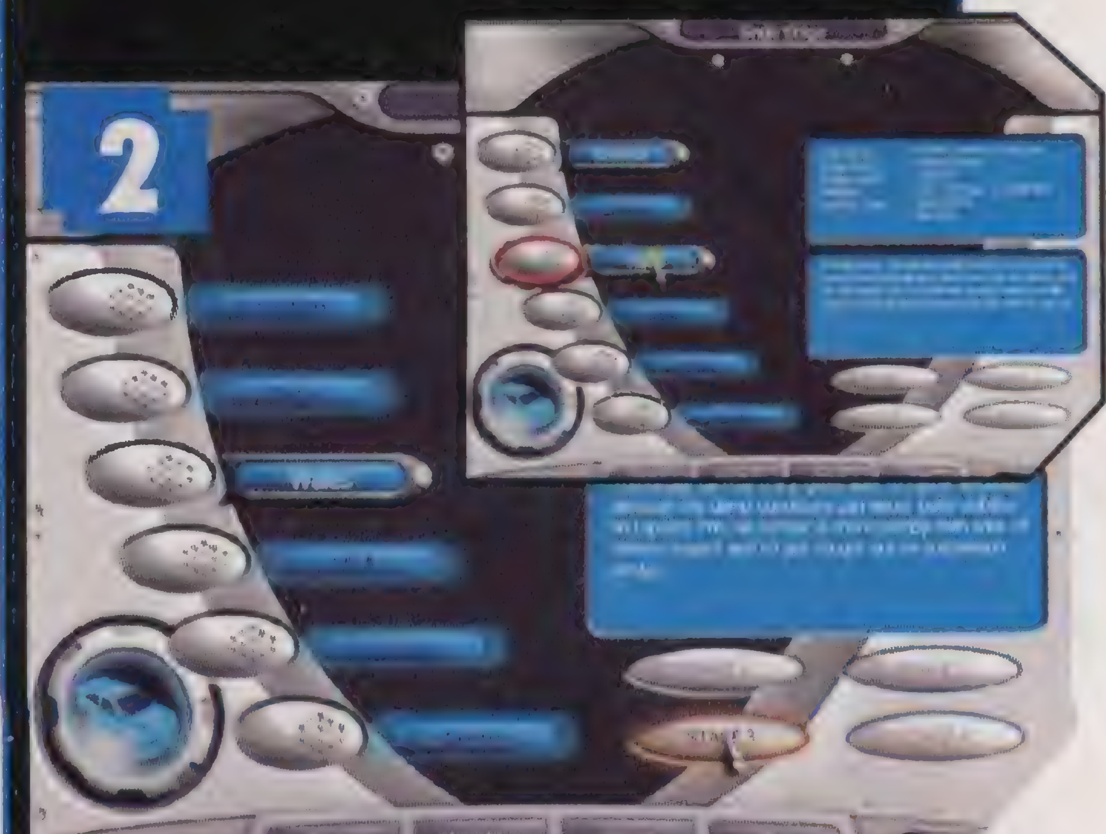


Pierwsze kroki

Masz ochotę na niezobowiązujące ściganie się? Oto najprostsza droga, by dostać własny lśniący samochodzik i wraz z nim znaleźć się na starcie.



W menu głównym gry wybierz tryb "Szybka gra" i następnie "Pojedynczy odcinek".



Wybierz jeden z rajdów (po lewej) i następnie sprecyzuj, na którym OS-ie zamierzasz się sprawdzić.



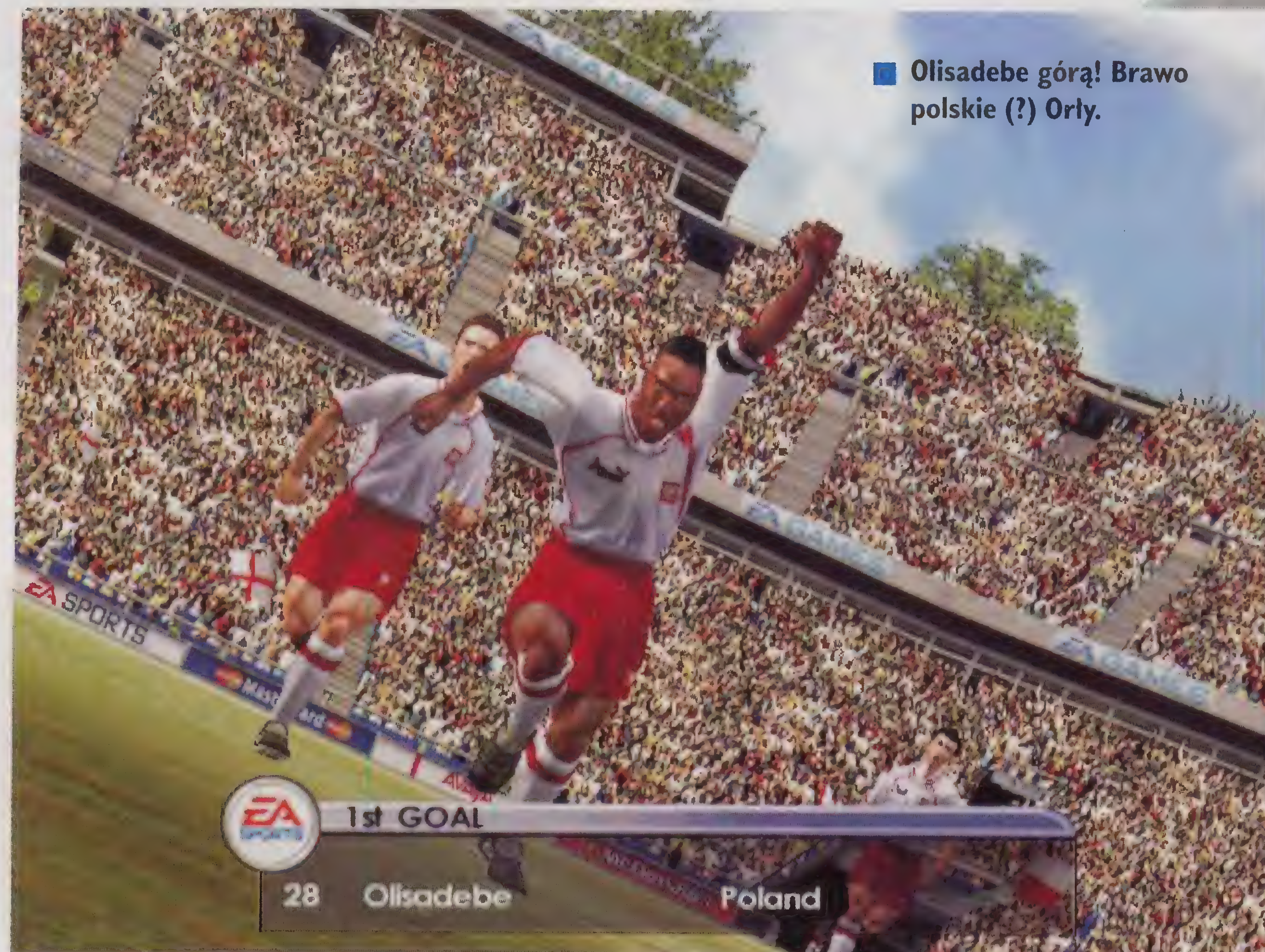
Wybierz samochód... wybór trudny, bo i wózków wiele.



I w drogę, ku zwycięstwu! Wisławski ci pomoże.

FIFA 2002

Naprawdę nowa edycja piłki nożnej.



Olisadebe górą! Brawo polskie (?) Orły.

Mogę się założyć, że wszystkie recenzje tej gry będą się zaczynały podobnie jak moja, ale naprawdę na początku nic innego nie można napisać - zaczynam zatem. Seria FIFA już dawno temu zdobyła pozycję najlepszego symulatora piłki nożnej, jaki ukazał się na komputery osobiste. Korzystając z braku poważnej konkurencji, programiści z EA popadli w rutynę i przez ostatnie trzy, cztery lata proponowali nam praktycznie tę samą grę z nieco tylko ulepszoną grafiką. A to zaczynało już drażnić graczy. Ale wiecie co? Tym razem naprawdę się postarali i FIFA 2002 to zupełnie nowa jakość.





Wybierz ligę

Pierwsze chwile po uruchomieniu gry nie zapowiadają jeszcze zmian - intro zdaje się być powtórką z poprzedniej części, menu główne również. Dopiero po bliższym zapoznaniu się z opcjami widać pierwsze różnice - więcej trybów rozgrywki na jednego gracza, rozbudowany tryb multiplayer, turnieje bonusowe, do których dostęp uzyskujemy po wygraniu w tych standardowych (czyli m.in. Pucharu UEFA i Ligi Mistrzów), możliwość przeglądania zdobytych w trakcie gry laurów oraz opcja przedefiniowania klawiszy sterujących (czego brakowało w poprzednich wersjach). W nowej edycji FIFY wybrać też możemy o wiele więcej zespołów z większej liczby narodowych lig. Poza tymi typowymi, jak Premiership, Bundesliga czy Serie A, zagrać też możemy w lidze szwajcarskiej, hiszpańskiej, izraelskiej czy austriackiej, do tego zaś dochodzą znane zespoły spoza zawartych w grze lig (m.in. Ajax, Olympiakos, Galatasaray oraz... Wisła Kraków i Legia Warszawa) i reprezentacje narodowe 120 krajów, w tym tak egzotyczne jak Bahrajn czy Wietnam.

Ależ ty jesteś maleńki

Zmiany wprowadzone w grze nie ograniczają się na szczęście wyłącznie do opcji i liczby dostępnych lig. Widać je także w grafice - tak jak i w poprzednich częściach, tak i teraz programiści EA wprowadzili kilka nowych elementów. Podstawowa zmiana to uwzględnienie wzrostu i tężyzny fizycznej zawodników - niektórzy są naprawdę wielcy, podczas gdy inni to małe knypki, którzy co prawda nie przebiją się siłowo przez linię obrony przeciwnika, ale dzięki dużej zwrotności i gibkości bez problemu "kiwną" ciężkich obrońców. Pojawiło się też więcej rodzajów twarzy, fryzur, kolorów skóry, rodzajów zarostu, co widać szczególnie w opcji kreowania własnych zawodników, których można potem wprowadzić do normalnego zespołu. Daje to nieograniczone możliwości, włącznie ze zmianą składu Legii Warszawy na skład waszej podwórkowej drużyny.

Całkiem nowe kopanie

O ile jednak poprzednie zmiany można wrzucić do kategorii "kosmetyczne", tak te, jakie zaszły w sposobie rozgrywki, to już niemal rewolucja. To, co nie zmieniło się w serii praktycznie od trzech lat, teraz zostało zaprogramowane praktycznie od nowa - tak że nowa FIFA może konkurować z tytułami konsolowymi pod względem grywalności, niczym przy tym nie tracąc, jeśli chodzi o realizm rozgrywki. Podstawowa zmiana to wprowadzenie paska siły uderzenia, który teraz dotyczy wszystkich zagrań - zarówno strzałów, jak i podań. Zmienia to znacznie charakter rozgrywki, ale już po pierwszych kilku meczach poczujecie, że jest to zmiana na lepsze. Ważną sprawą jest także rezygnacja z automatycznego "przyciągania" piłki do nogi zawodnika - w nowej FIFIE sami musimy postarać się o celność podania i odpowiednie odebranie piłki. Za tymi zmianami poszło także lepsze odwzorowanie fizyki piłki i piłkarzy - efekt ten dość trudno opisać słowami, ale dzięki niemu w trakcie gry lepiej czuć gałę i zawodników, tor

lotu piłki zdaje się być bardziej naturalny, tak samo jak i reakcje piłkarzy na wydarzenia na boisku.

Inteligentne bestie

W nowej edycji FIFY czuje się także, że poprawiono algorytmy sztucznej inteligencji piłkarzy i naszych własnych. Może nie jest jeszcze tak, że sami potrafią za nas rozegrać spotkanie, ale zachowują się w sposób o wiele bardziej odwzorowujący procesy myślowe prawdziwych piłkarzy, niż miało to miejsce choćby w edycji z zeszłego roku. Podczas ataku na bramkę przeciwnika twoi gracze szukają dobrej pozycji do odebrania podania - i robią to naprawdę z głową - obrońcy wyjątkowo skutecznie zastawiają pułapkę offside'ową i przewidują zagrania napastników, bramkarze popełniają mniej idiotycznych błędów i rozsądnie wybijają piłkę z pola karnego. Środki powodujące rozjaśnienie umysłu zażywali także sędziowie, którzy wychwytują o wiele więcej zagrań niezgodnych z przepisami piłki nożnej i starą, dobrą moralnością.

TIPS PLUS

Zanim rozpoczniesz grę na poważnie poćwicz nowe sterowanie w meczach towarzystkich.



Jeszcze jeden! Jeszcze jeden!





Naprawdę warto

FIFA 2002 to wydarzenie wielkiej rangi - po raz pierwszy od lat wprowadzono w serii poważne zmiany, które czynią symulatora piłki kopanej jeszcze lepszym. Pomijając jedną zaskakującą wręcz wpadkę - pikselowaną, dwuwymiarową publiczność - grze nie można praktycznie nic poważnego zarzucić, a rewolucja w systemie prowadzenia rozgrywki sprawia, że po raz pierwszy od trzech lat warto wydać pieniądze na nową edycję FIFY.



Zrób swojego gracza.

FIFA 2002

Producent/Dystrybutor
Electronic Arts/IM Group

Wymagania
minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: PIII 500 MHz, 256 RAM, akcelerator 32 MB

AKCELERATOR TAK 3D

Komentarze redakcji:
Game Boy: Duże zaskoczenie - wreszcie zmiany i wszystkie in plus.
Tymo: Chyba in Action Plus. A co do zmian - nie mieli wyboru, inaczej konkurencja by ich wreszcie wyprzedziła.
Jah Jah: Kopanie jest naprawdę OK. To co - kto się zmierzy z moim Manchesterem?

Gatunek
sportowa



W akcji

Przykładowe spotkanie. Niestety przegraliśmy.



1 Zaczyna się mecz. Zawodnicy jeszcze czyści i wypachnieni. Za 90 minut wszyscy będą brudni i spoceni. Ot, życie, życie...



2 Toczy sie zażarty pojedynek. Obrona Arsenalu poełniła karygodny błąd. Czy będzie z tego bramka?



3 Ten strzał kosztował mnie awans do pucharu UEFA. Chyba powtórzę ten mecz...



4 ...ale zanim to zrobię, dam się pocieszyć Czerwonym Diabłom. I pikselowatej publiczności, he, he, he...



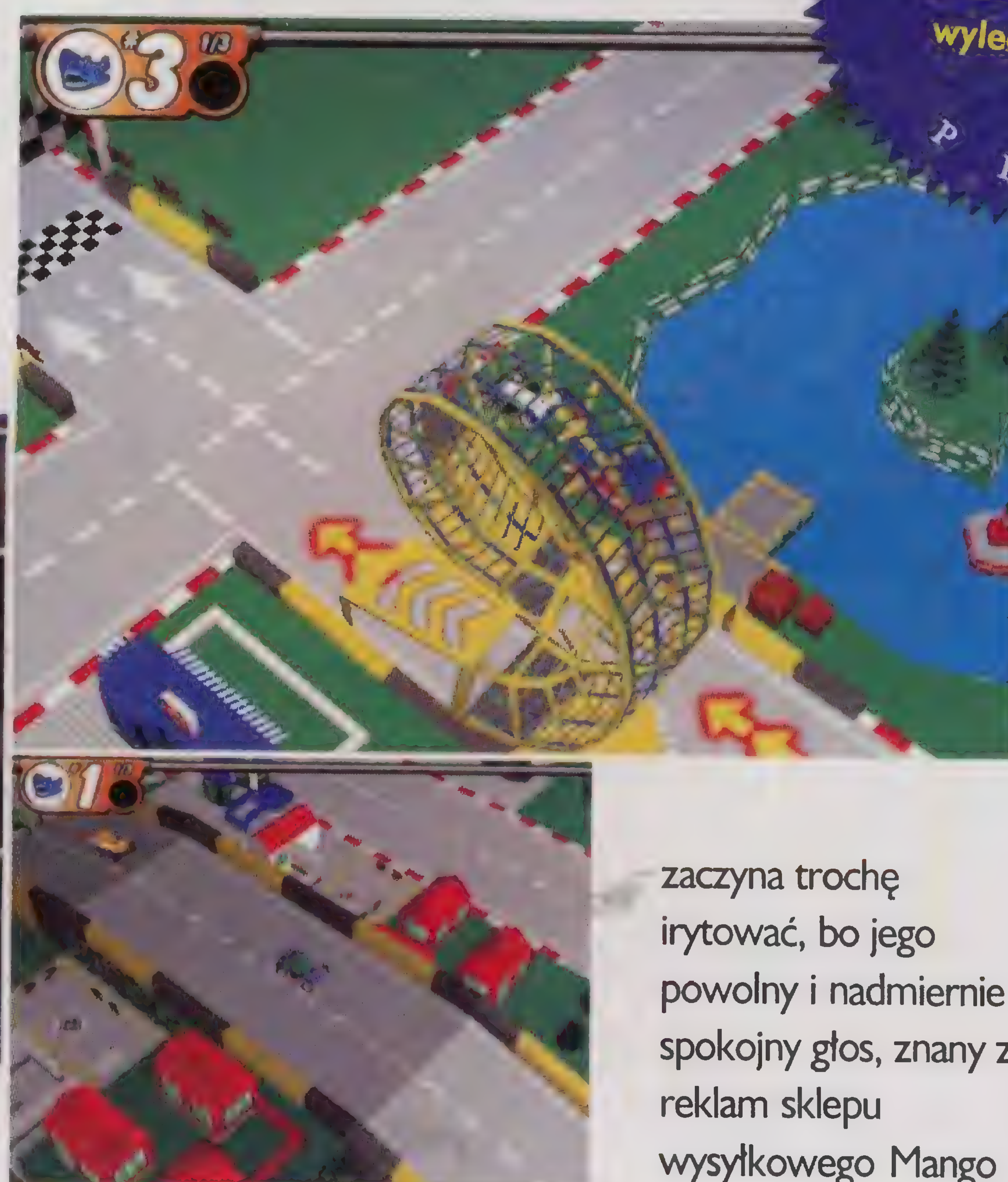
Lego Stunt Rally

Szybki kolego pościgaj się z Lego

Niektórzy z nas pamiętają jeszcze, jak za małolata wchodzili z rodzicami do Pewexu, a tam różnej wielkości pudełka Lego kusiły barwnymi kolorami, przyciągały wzrok fantazyjnymi kształtami klocków. Niestety wówczas ten cudowny wytwór rąk ludzkich nie był dla wszystkich dostępny. Tylko ci, którzy dysponowali twardą walutą, lub wujkami za granicą, mogli sobie pozwolić na taki luksus. Dziś na szczęście prawie każde dziecko ma możliwość wejścia w cudowny i niezwykły świat Lego. Pomysł na klocki powstał prawie 70 lat temu, kiedy to Ole Kirk Christiansen w 1932 roku, w małej wiosce na południu Jutlandii rozpoczął ręczny wyrób zabawek. W 1949 roku rozwój technologii materiałów sztucznych spowodował, że Ole mógł wreszcie pomysły zmienić w rzeczywistość. Reszta - jak mówią - jest już historią, a fenomen klocków spowodował, że dziś Lego to nie tylko zabawki, ale także gry komputerowe - choćby takie jak Lego Stunt Rally.

Kto pierwszy, ten lepszy

Lego Stunt Rally to wyścigi śmiesznych samochodzików Lego po bardzo niebezpiecznym i pozakręcanym torze, zbudowanym oczywiście z tych klocków. Gra niesamowicie wciąga i aż szkoda, że świetne wyścigi oprawiono w dość "dziecinny" sposób. Naszym przewodnikiem po świecie gry jest Pan X - po jakimś czasie





zaczyna trochę irytować, bo jego powolny i nadmiernie spokojny głos, znany z reklam sklepu wysyłkowego Mango

TIPS PLUS

Kiedy skręcasz o 90 stopni nie dodawaj gazu - inaczej na pewno wylecisz z toru.

Gdynia, zwraca się do nas jak do malutkich dzieci, nakazując wezwać rodziców w przypadku próby wejścia do menu opcji. Można się jednak z nim zmierzyć i pokonać, wygrywając w mistrzostwach Lego Stunt Rally. Nie jest to oczywiście łatwe, bowiem by stanąć na torze z Panem X, należy wcześniej wygrać w dwudziestu rajdach - zdobywając przy okazji elementy konstrukcyjne, dzięki którym można zbudować własny wymarzony tor - nawet Hungaroring.

Dla każdego coś miłego

Gra oferuje kilka trybów rozgrywki - konstrukcje torów, pojedynczy wyścig, mistrzostwa. Podczas wyścigów możemy wybrać samochód, jego kolor i rodzaj opon, które pozwolą nam zwiększyć przyczepność pojazdu i jego prędkość (bardzo ważne). Dodatkowo samochód można "podkręcić", zbierając dodatkowe bonusy porozrzucane po torze - co przydaje się, ponieważ walka jest emocjonująca, a przeciwnicy wymagający. To po prostu świetna wyścigówka, od której nie można się oderwać - tylko czemu dla dzieci i czemu z Lego?!?

W akcji

Gdyby nie oprawa podporządkowana gustom dzieci, Lego Stunt Rally śmiało mogłoby konkurować nawet z Micro Machines 3. A to komplement nie byle jaki. Zresztą popatrzcie...



Wybór samochodu to sprawa najważniejsza. Myślicie, że ten będzie dobry?



Na starcie! Grzejemy silniczki... Oby się tylko plastik nie stopił...



Wyścig obfituje w emocje i niebezpieczne momenty - np. ten ślimak na środku trasy.



Ale dla prawdziwego mistrza nie ma przeszkód. I co wy na to?!

Lego Stunt Rally

Producent/Dystrybutor
Lego Interactive/IM Group

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PIII 500 MHz, 64 MB RAM



Komentarze redakcji:
Jah Jah: Pan Mango X jest naprawdę niezły. "Zawołaj rodziców...". He, he, he!!!
Tymo: Ale przyznasz, że jako wyścigi to giera jest naprawdę niezła.
Func: Co racja, to racja - już dawno nie było na PC-ku takiej ścigałki.

Gatunek
Wyścigi


SID MEIER'S
CIVILIZATION
III

THRONE OF DARKNESS





Pokemon Project Studio

A wszystko zaczęło się od robali...

Chyba nikomu nie trzeba przedstawiać śmiesznych, walecznych i zabawnych Pokemonów. Ich sława obiegła cały świat. Każdy prawowity obywatel zerówki, szkoły podstawowej czy podwórkowego placu zabaw jest w posiadaniu całej kolekcji kart z tymi dziwacznymi potworkami, oglądał przynajmniej dwa filmy i ma - jeśli jest właścicielem konsoli - kilka gier komputerowych. A wszystko to za sprawą niejakiego Satoshi Tajiri, który jako dziecko uwielbiał kolekcjonować owady, katalogując je później i nazywając. Tak właśnie powstał w jego głowie pomysł na stworzenie Pokemonów, które są o wiele inteligentniejsze od zwykłych zwierząt, mają różne rozmiary i czają się dosłownie w każdym miejscu. Te sympatyczne stworki można złapać, trenować, wystawiać do walk albo też zaprzyjaźnić się z nimi. Teraz także, dzięki firmie CD Projekt, możemy stworzyć własny plakat, zaproszenie na urodziny czy kalendarz z naszymi ulubionymi Pokemonami.

Naszyjniki, maski, plakaty

Pokemon Project Studio umożliwia stworzenie całej gamy kopert oraz pocztówek opatrzonych podobiznami wesołych stworków. Jest to program bardzo prosty w obsłudze, także dla najmłodszych wielbicieli Pokemonów. Zasady tworzenia różnego rodzaju plakatów są przejrzyste, a z każdego elementu tła czy postaci, który już się nam nie podoba, można bardzo łatwo i szybko zrezygnować. PPS daje do wyboru tworzenie kartek okolicznościowych, zestawów urodzinowych, napisów, plakatów, kalendarzy i wiele innych gadżetów, jakie powinny znaleźć się w posiadaniu prawdziwego fana Pokemonów. Wszystko to oczywiście opatrzono zdjęciami i postaciami naszych ulubieńców. Można także tworzyć projekty do samodzielnego wykonania, wśród których można znaleźć papierowe samoloty, naszyjniki, tatuaże, naklejki i wiele innych.



Pierwsze kroki

Pokemon Project Studio daje fanom Pokemonów spore mozliwości. Dzięki temu programowi można np. zrobić pocztówkę...



Z menu głównego (słodkie, nie?) wybierz Pocztówki.



Wybierz Pokemona, który ozdobi twoją pocztówkę. Wściekły Burak wydaje się być dobrym wyborem.



Wstawiamy Buraka - przekrzywionego, a do tego nazwę naszego magazynu. Mamy talent, prawda?



Dodajemy tło i... pocztówka gotowa. Tylko komu ją wysłać, żeby nie było obciachu?

Narzędzia tortur

Pokemon Project Studio oferuje dużo nieskomplikowanych w użyciu narzędzi, dzięki którym można szybko opracowywać i wydrukować projekty zawierające ulubione stworki. Podczas tworzenia można korzystać z gotowych wzorów, oferowanych w programie, lub też wykonać wszystko według własnej koncepcji. Do każdego pomysłu możemy dobrać odpowiedni obrazek z Pokemonem, wybrać nagłówek, wpisać własny tekst, tło oraz ramkę. Oczywiście istnieje sposobność wykorzystania własnych zdjęć, obrazków czy filmików, przenosząc je z płyty CD, dyskietki, kamery cyfrowej itp. Każdy obiekt znajdujący się w danej pracy można odpowiednio przesunąć, obrócić, skalować lub też zamrozić - tak aby nie można było go zmienić.

Wygląd obiektu można wzbogacić przy użyciu szerokiej palety efektów specjalnych, zapożyczonych z programów graficznych.

Dla każdego

Program obsługiwany jest w prosty sposób i nie potrzebuje dużych wymagań sprzętowych, a co najważniejsze - pozwala na powiększanie własnej kolekcji Pokemonów. Każdy Pokemofil może teraz tworzyć zaproszenia na przyjęcia czy opakowania na prezenty z ulubionymi postaciami. Czyż to nie wspaniałe?!?

Pokemon Project Studio

Producent/Dystrybutor
Nintendo/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 12 MB
polecane: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB



Komentarze redakcji:
Tymo: Znowu Pokemony? Ile jeszcze można?
Jah Jah: Jasne, jasne, niby nikt Pokemonów nie lubi, ale wszyscy zrobili sobie z nimi wizytówki.
Func: Ja nie! Wolę Atomówki.

Gatunek
Program graficzny

Mat Hoffman's Pro BMX

Tony Hawk na dwóch kółkach?



TIPS
Jeśli chcesz kierować Tony Hawkiem, musisz zdobyć złoto w obydwu zawodach i zebrać 30 okładek. Nie jest to łatwe!
PLUS

Właściciele domowych pecetów przez długi czas nie mieli szczęścia do dwóch rzeczy - komputerowych konwersji gier konsolowych i gier, których tematem były sporty ekstremalne. Sytuacje zmieniła się w zeszłym roku, gdy na monitorach blaszaków pojawiło się logo doskonałej gry Tony Hawk Pro Skater 2. Kiedy więc dowiedzieliśmy się, że ci sami twórcy - grupa designerska O2 - zabiera się za grę przedstawiającą emocje związane z jazdą na BMX-ach, czekaliśmy na nią z zapartym tchem. Już jest!!!!

Co dwa kółka to nie cztery

To, co rzuca się w oczy zaraz po uruchomieniu gry, to niezwykłe podobieństwo interfejsu, grafiki i całego systemu prowadzenia rozgrywki do tych z Tony Hawk 2. Podobnie jak tam, na początku gry mamy dostęp zaledwie do jednego toru i najsłabszego modelu BMX-a dla każdego z ośmiu podstawowych zawodników. Dostęp do pozostałych torów, lepszych rowerów i nowych zawodników uzyskujemy zbierając tzw. "okładki". By zdobywać "okładki", należy wykonywać kolejne zadania stawiane przez twórców gry na każdym z torów. Zadania te to m.in. zgromadzenie odpowiedniej liczby punktów, uderzenie rowerem w pięć stojących na torze toalet, zebranie porozrzucanych liter tworzących wyraz "trick". Ci, którzy spędzili nad THPS 2 dużo czasu, od razu poczują się jak w domu. Niestety takie automatyczne przeniesienie engine'u z Tony Hawk 2 nie do końca jest trafnym posunięciem designerów. BMX zachowuje się przecież zupełnie inaczej od deskorolki, jest cięższy i mniej zwrotny, natomiast w trakcie gry nie za bardzo się to czuje. Na szczęście ogromna grywalność THPS 2 pozostała i od Mat Hoffman's Pro BMX po prostu trudno się oderwać.

Panie, jak tym sterować?

Fakt, że ewolucje na BMX-ach wymagają większej zręczności niż te wykonywane na deskorolkach, znajduje w grze odbicie w systemie sterowania. By w pełni opanować ruchy zawodnika, musimy jedną ręką operować czterema klawiszami decydującymi o kierunku i szybkości jazdy, drugą zaś wykonywać odpowiednie triki, wciskając jeden lub kilka naraz klawiszy z klawiatury numerycznej. Początkowo naprawdę ciężko to opanować, ale jak to mówią: "dla chcącego nic trudnego". To jedna z tych gier, w których gamepad naprawdę się przydaje.

Zrób sobie park

Jedną z ogromnych zalet gry jest duża liczba opcji i trybów rozgrywki. Grę toczyć możemy solo, we dwójkę na jednym komputerze, po sieci, dostajemy także w ręce potężny - choć mało wygodny w obsłudze - edytor parków BMX-owych. W połączeniu z mnóstwem ukrytych trików i sztuczek otrzymujemy w efekcie grę, która zapewnia ekstremalną rozrywkę na bardzo długi czas. 

Mat Hoffman's Pro BMX

Producent/Dystrybutor
Activision/LEM

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM



Komentarze redakcji:
Tymo: Trochę za bardzo przypomina Tony Hawka 2. Wolę ten oryginał.
Jah Jah: Ale właśnie dlatego jest dobre. Cały miód z THPS 2 na BMX. Wypas!
Func: 1 świetna muza - OutKast, Jurrasic 5, kapele punkowe. Super pasuje do giery.

Gatunek
sportowa

Pierwsze kroki

Na pierwszym dostępnym torze najłatwiej zdobędziesz "okładkę" zbijając pięć lamp oświetlających salę.



W miejscu startu zawróć, wskocz na rurę i zrób na niej grinda. W odpowiednim momencie zeskocz zbijając lampę.



Jeśli będziesz miał szczęście, trafisz na barierkę poniżej. Jeśli lądując na niej wciśniesz klawisz "grind", wykonasz efektowne combo.



Kolejne lampy nie powinny być dla ciebie problemem. To już proste wyskoki z rampy.



Jeśli wszystko dobrze pójdzie, zdobędziesz swoją pierwszą "okładkę". Jesteś z siebie dumny?

Championship Manager 01/02

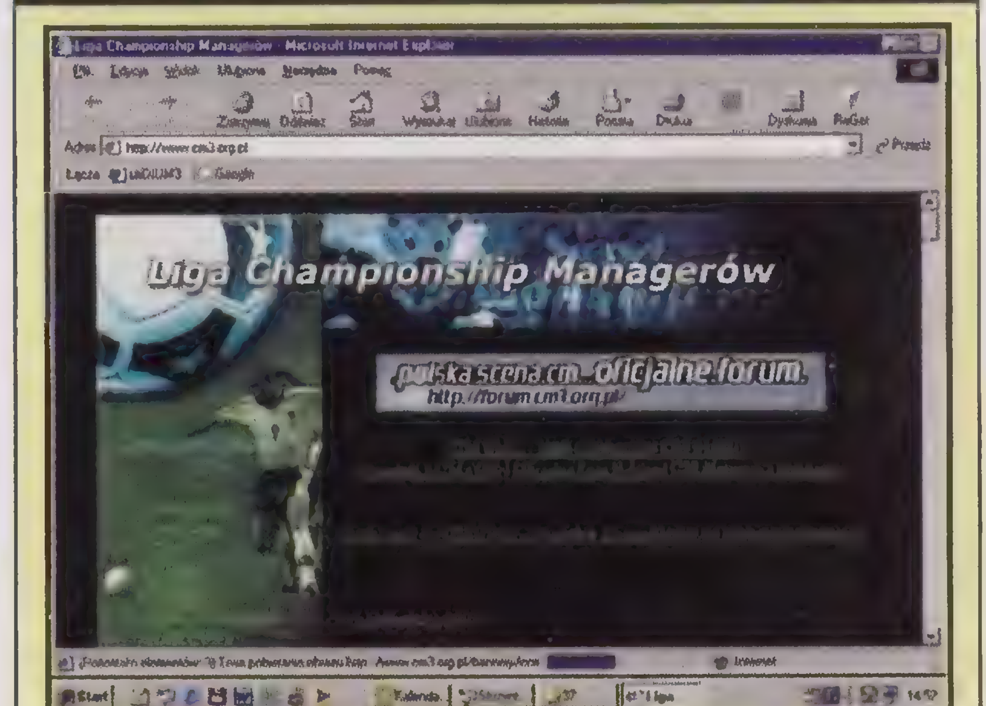
O CM pisano już tyle, że zrezygnuję ze wstępu. A więc do rzeczy. Zagrać możemy w jednej z 26 lig, w tym w ramach naszej rodzimej. Ponad sto tysięcy prawdziwych piłkarzy, menedżerów i trenerów. Uaktualnione składy, włącznie z przeprowadzonymi już po rozpoczęciu sezonu transferami, a także nowy system transferowy. Wszystkie rozgrywki ligowe - pucharowe i międzynarodowe - bazują na aktualnym sezonie piłkarskim.

Co nowego?

Przeobrażeniu uległ edytor, dzięki któremu można teraz stworzyć własną drużynę oraz dodać do gry własną postać. Po raz pierwszy w dziejach menedżerów piłkarskich pojawił się tryb "fog of war", znany dotąd wyłącznie z ertesów. Działa on w ten sposób, że gdy klikniemy na statystyce piłkarza czy trenera, widać wówczas jej część lub też są one niewidoczne. Bardzo to ciekawe rozwiązanie, zwłaszcza w przypadku chęci zakupu jakiegoś gracza z listy transferowej. Z drugiej jednak strony - lepiej działa nasz wywiad, czyli nie ma przeszkód, by któryś z trenerów dokładnie przyjrzał się zawodnikowi, którego masz zamiar kupić. Kolejną nowością jest możliwość porównania umiejętności dwóch kopaczy. Powiedzmy, że chcesz kupić czy też wystawić do meczu napastnika i nie możesz się zdecydować, który z dwóch kandydatów jest lepszy. Klika się w odpowiednim miejscu i po chwili mamy porównanie ich umiejętności wraz z analizą - który z nich jest lepszy. Większe pole do popisu mamy także w obrębie interakcji z piłkarzami, prasą oraz władzami klubu. W pierwszym przypadku istnieje możliwość wysłania piłkarza na rehabilitację po ciężkiej kontuzji czy też ukarania go lub nagrodzenia za grę. Interakcja z zarządem klubu oznacza tym razem dostęp do opcji pozwalającej na postawienie włodarzom klubu ultimatum dotyczącego np. finansów przeznaczonych na transfery. Działa to jednak w dwie strony i w przypadku słabych wyników drużyny możesz otrzymać "z góry" ultimatum dotyczące twego stołka. To w zasadzie wszystkie zmiany w porównaniu do poprzedniej części Championship Managera.

TIPS PLUS
Wybierz Player search, potem Filter i wpisz CHAMPION. Drużyna marzeń, prawda?

▶Pozwól na stronę



Polska strona traktująca o CM.

http://www.cm3.org.pl

Wizualnie bez zmian

Nie może być oczywiście mowy o jako takich zmianach graficznych. CM 01/02 przygotowano na silniku CM 3 i zmiany graficzne ograniczają się jedynie do nowych zdjęć w tle. Jeśli nie liczyć większej ilości informacji, jakie teraz pojawiają się w związku z opisanymi wyżej zmianami.

Czekamy na CM 4

CM 01/02 to kolejny maleńki kroczek do osiągnięcia perfekcji. Wydawać by się mogło, że już nic nie można udoskonalić w tej serii, a jednak kilka drobnych zmian sprawia, iż CM 01/02 jest po prostu lepszy od poprzedników. Nie spodziewajcie się jednak po CM 01/02 rewolucji. Z tym musimy poczekać do jego czwartej części.

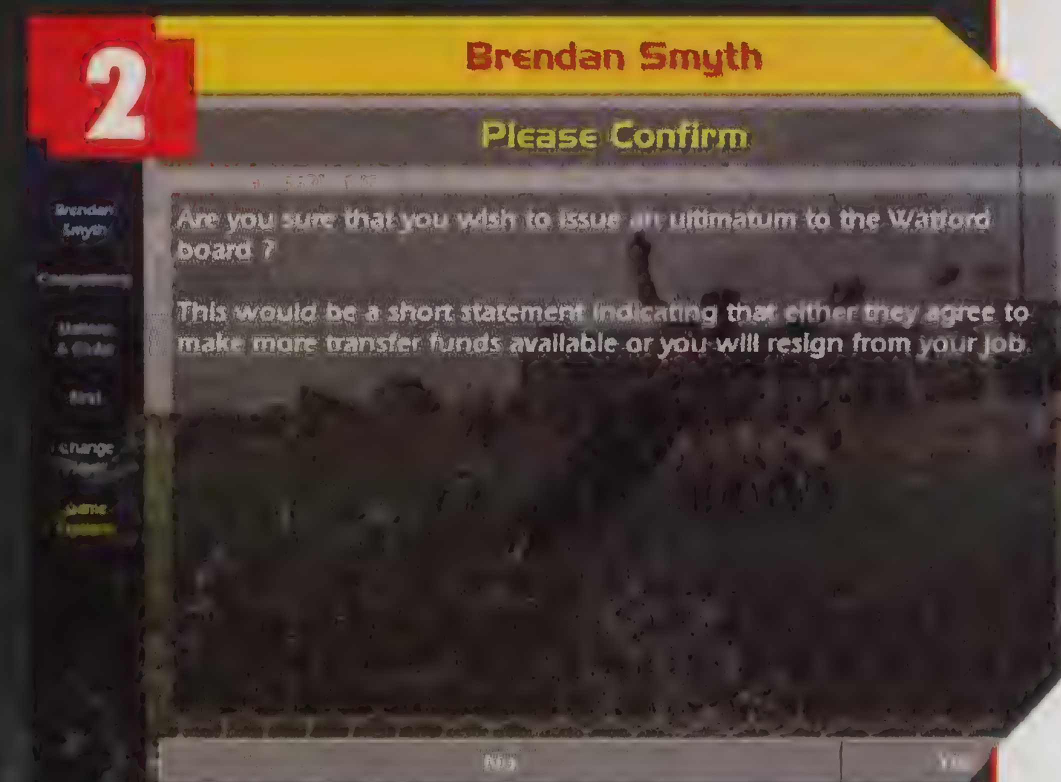


W akcji

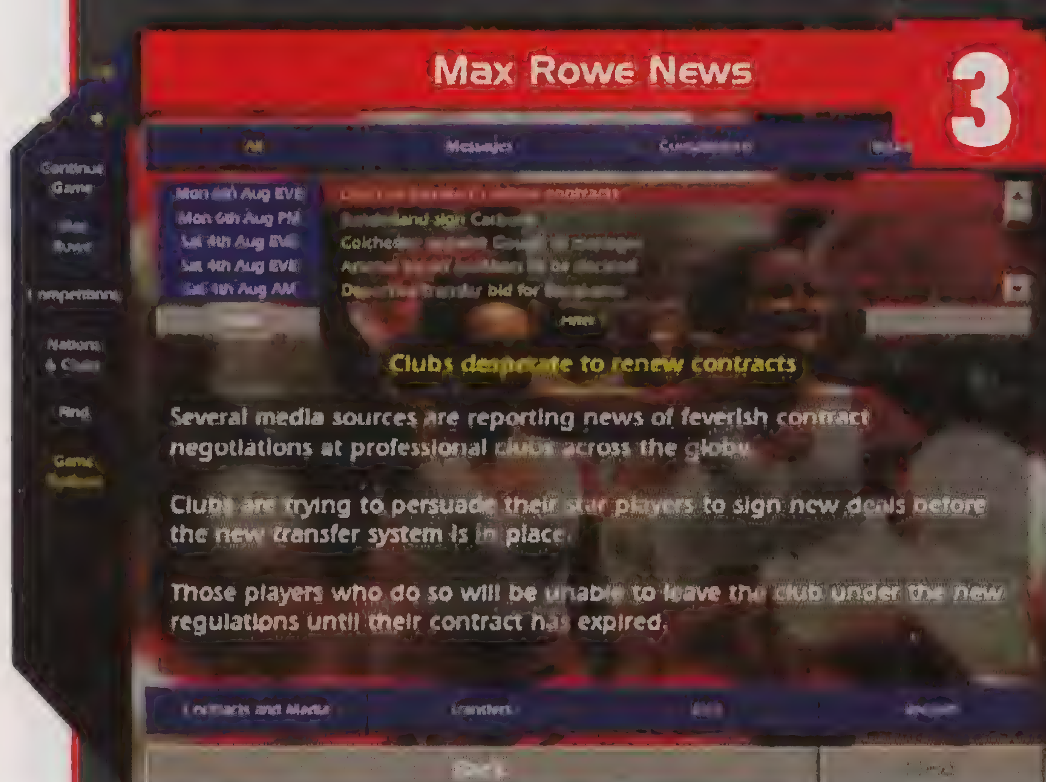
W Championship Manager 01/02 wprowadzono zaskakująco wiele zmian. Oto niektóre z nich.



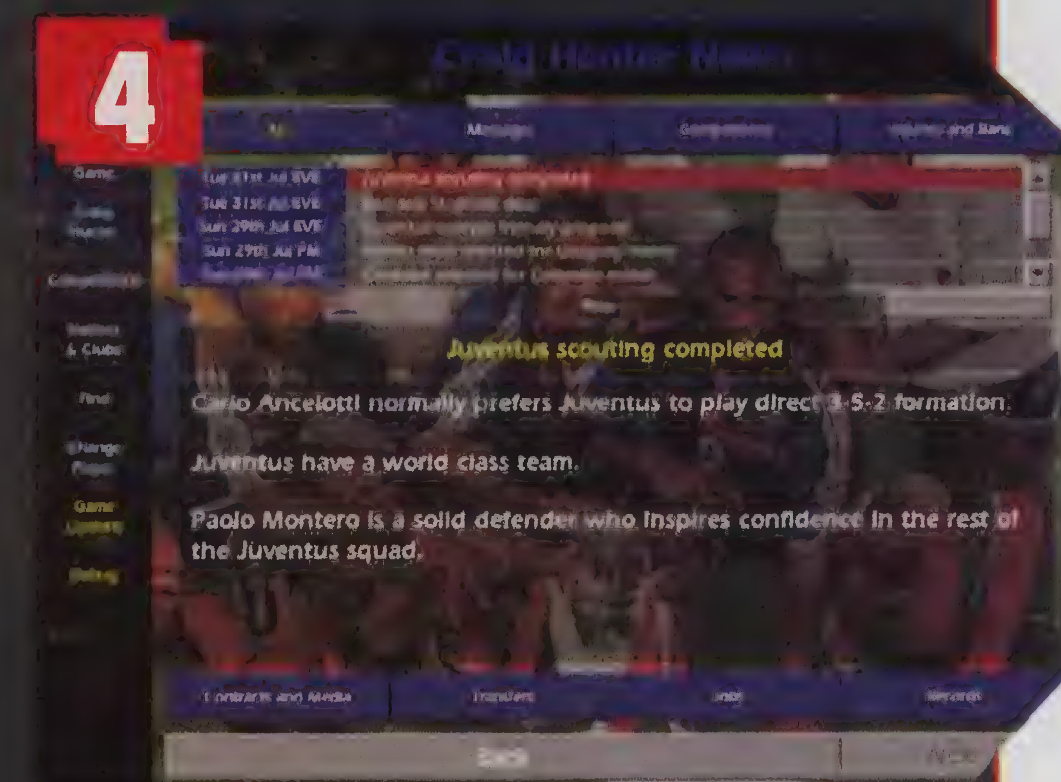
Dodano możliwość korzystania z terminarza, który przypomina o ważnych wydarzeniach związanych z zawodnikami.



Teraz, jeśli klub blokuje ci fundusze, możesz postawić jego władzom ultimatum. A nóż sypną zielonymi na transfery?



Znacznie powiększono rolę mediów. Tutaj medialna burza może doprowadzić do wzrostu cen zawodników.



Jeśli wyślesz swojego scouta, by ocenił umiejętności zawodnika w nowej odsłonie CM, uzyskasz dużo więcej informacji o danym graczu.

▶ Championship Manager 01/02

Producent/Dystrybutor
Eidos Interactive/IM Group

Wymagania
minimalne: P 233, 64 MB RAM
polecane: P 400, 128 MB RAM



Komentarze redakcji:
Tymo: Jestem naprawdę zaskoczony. Jak na zwykłego update'a dodali wiele nowych opcji.
Zidan: Tak, ja też jestem zaskoczony. Teraz nikt nie może bezkarnie podglądać moich statystyk.
Bergkamp: Ja też. Teraz jak złamię nogę, to zrobią mi operację i będę jak nowy.

Gatunek
Menedżer piłkarski

Z archiwum X

Wraz z pojawieniem się GameCube'a długo przepowiadana wojna konsol nowej generacji weszła w kolejną fazę. Na dobre rozpoczęła się konkurencja między producentami gier, sprzętu i oczywiście konsol. Chwilowo przewagę ma Playstation 2 (o czym świadczą fatalne wyniki sprzedaży GameCube'a), ale wszystko może się jeszcze zmienić w związku z nadejściem trzeciego, najniebezpieczniejszego uczestnika konfliktu. Czy źrebak Microsoftu prześcignie ogiera Sony? Jakie szanse mają debiutanci wobec wieloletniej tradycji Nintendo?



XBox ukazał się w Stanach 15 listopada, natomiast my, Europejczycy, położymy na nim ręce już 14 marca. Od razu rzuca się w oczy, że Microsoft podchodzi do rywalizacji bardzo poważnie - amerykańska konsola ma najbardziej imponującą specyfikację wśród wielkiej trójki. Mógłbym napisać, że tego potwora napędza 733 MHz-owy procesor, nic nie stoi też na przeszkodzie, by napomknąć o generującej 125 polygonów na sekundę karcie graficznej; poza tym wspomniałbym również, że dziecko Microsoftu ma aż 64 MB pamięci. Ale to tylko liczby - dla wielu z pewnością nic one nie mówią. Dlatego powiem tylko, że XBox jest około 2 razy potężniejszy niż Playstation 2. Cóż z tego jednak, można by zapytać, skoro o wartości konsoli świadczy nie jej specyfikacja, a gry i płynąca z nich radość. A te, jak się okazuje, zapowiadają się równie smakowicie (patrz ramki) - bowiem wsparcie dla nowej konsoli potwierdzają także firmy japońskie - między innymi Konami czy Tecmo. Jednak czy to wystarczy, aby pokonać drugiego Playa, na którym co roku ląduje nowa część sagi Final Fantasy? Jakie szanse ma XBox wobec GieCeka, na którego to mają wychodzić wszystkie kolejne Residenty? Czas pokaże...

Przystawka....

XBox ma najwięcej tytułów startowych w historii konsol nowej generacji - oto najlepsze z nich:

Halo

Rewelacja! Komandosi na obcej planecie, pełna interaktywność (możliwość prowadzenia różnych pojazdów), hektolitry krwi i filmowy klimat. Okazuje się, że Bungie zdecydowało się na widok z pierwszej osoby - i bardzo dobrze!







Project Gotham

Po prostu bomba! Wyścigi rozgrywane w różnych znanych miastach. Uwierzcie mi - Londyn wygląda jak na pocztówce!







Munch's Odyssey

Kolejne przygody Abe'a w dziwnym odległym świecie. Grafika to czysty artyzm, ale zgubił się gdzieś klimat wzięty żywcem ze starej gry Another World. Tak czy inaczej, jest dobrze - świetna, wymagająca zabawa.

Amped

Coś dla fanów snowboardu - szybka jazda bez trzymanki. Gra wygląda jak renderowany filmik, ale system kolizji lekko szwankuje.









...danie główne...

O oto 5 gier, które zadecydują o losach XBoxa - takich, które przynajmniej powinieneś zobaczyć!

Dead or Alive 3

Kontynuacja popularnej bijatyki - w pełni trójwymiarowe areny, zapierająca dech w piersiach grafika i podnoszące maszt laski. Mocna konkurencja dla czwartego Tekkena i nowego Virtua Fightera.



Jet Set Radio Future

Wyśmienita skejtówka, która wygląda jak grywalny film animowany. Jako przedstawiciel pirackiej stacji radiowej musisz malować reklamowe tagi, unikając przy tym jeżdżących na rolkach (sic!) policjantów. Muzyka w JSRF rządzi!







Tony Hawk's Pro Skater 3

To będzie coś! Jazda na desce po mieście - przechodnie rozbiegający się na boki, rozbudowany multiplayer (kilku skaterów na jednej arenie!) - po prostu żyć, nie umierać. Powalająca grafika, no i ta muza - miodzio...

Fellowship of the Ring

Adaptacja kultowej książki (nie filmu) J.R.R. Tolkiena - świetnie wyrenderowane śródziemie ożywa w tej niezwykłej platformówce naznaczonej lekkimi elementami RPG. Któż nie chciałby wcielić się w Frodo, by wraz z nim przeżywać zdumiewające przygody.

Project K-X

Miażdżąca bijatyka z fotorealistyczną grafiką. Szeroki wachlarz postaci i niezwykle prawdziwe ruchy bohaterów - to tylko dwie z niezliczonych zalet K-X-a.





...deser

A to gry, które z różnych przyczyn nie poddają się poprzednim kategoriom, ale warto na nie spojrzeć, ponieważ...

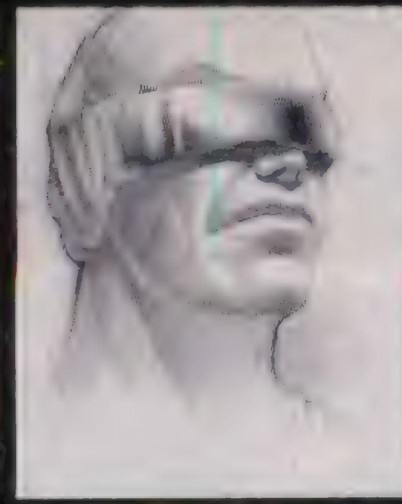
Shrek

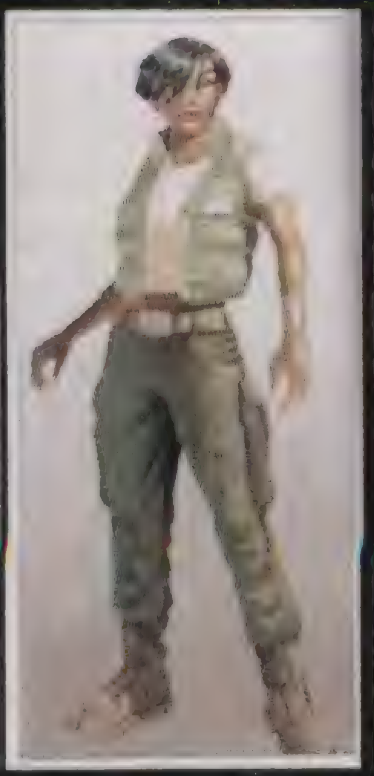
...ponieważ zawiera zupełnie nową fabułę i postaci, zachowując przy tym przezabawny klimat filmu i ironiczny stosunek do klasycznych bajek.



Outcast: The Lost Paradise

...ponieważ Infogrames ponownie uraczy nas epicką przygodą w najlepszym hollywoodzkim stylu - a poza tym możemy się spodziewać niezapomnianych doznań wizualnych.





House of the Dead 3

...ponieważ - póki co - to jedyny zapowiedziany "celowniczek" na XBoxa, a poza tym z zombiakami walczyć będziemy w Nowym Jorku - tylko czy nie ucierpi na tym obecny do tej pory klimat filmów klasy B?



Mortal Kombat 5

...ponieważ chyba wszystkich ciekawi, co dalej działo się ze Scorpionem, Sonyą czy Reiko - a ludzie z Midwaya zapowiadają wiele innowacji. Czy dacie serii spod znaku smoka jeszcze jedną szansę?



Sam & Max

...pecetowcy wiedzą dlaczego. A konsolowców z pewnością urzeknie wyśmienite poczucie humoru i liczne odwołania do pop-kultury. Zaś fanów Lucasarts muszę zmartwić - to już nie przygodówka.



Unreal Championship

...ponieważ to najlepszy multiplayerowy FPP - a do tego ładniejszy niż kiedykolwiek. Specjalna XBoxowa wersja Unreala "chodzi" na engine'ie zbliżonym do tego z niewydanego jeszcze U2.



Broken Sword 3

...ponieważ to jedyna propozycja dla fanów klasycznych przygodówek. Zresztą chyba jeszcze pamiętacie pierwsze dwie części z PSone.



Kość zostanie rzucona

Czarny... eee, granatowy koń w pojedynku konsoli nowej generacji?

Kiedy wreszcie po wielokrotnym przekładaniu daty jego premiery GameCube pojawił się *14 września w japońskich* sklepach, zdarzył się cud. Najnowsza konsola Nintendo nie zniknęła ze sklepów w ciągu kilku godzin - tak jak miało to miejsce choćby w przypadku Playstation 2. A przecież tego właśnie wszyscy się spodziewali. Czy oznacza to, że GameCube zniknie z rynku, zanim jeszcze będzie mu dane na dobre rozwinąć skrzydła? Wiele zależy do wyników sprzedaży konsoli w dniu amerykańskiej premiery, która zaplanowana jest na 18 listopada. Nie ma wątpliwości, że dla nowego cacka Nintendo będzie to ciężka przeprawa - niższa niż oczekiwana sprzedaż w Japonii sprawia, że przyszłość konsoli stoi pod znakiem zapytania, a przewidziana na 3 dni wcześniej premiera X-Boxa również nie pomoże sprawie. GameCube'a uratować może tylko jedno - dużo naprawdę dobrych gier. Nintendo zdaje sobie z tego sprawę, bowiem w przeciwieństwie od japońskiej premiery, w dniu której dostępne były tylko 3 gry, w USA GameCube trafi do sklepów z 12 gorącymi tytułami. Już w następnym numerze opiszemy wam dokładnie, co stało się w Stanach, na razie zaś trzymamy kciuki za granatową kostkę!



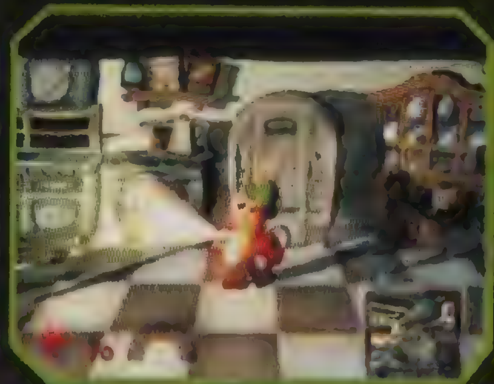
Gorąca dwunastka

W dniu premiery wraz z konsolą do amerykańskich sklepów trafi aż 12 gier. Oto one:



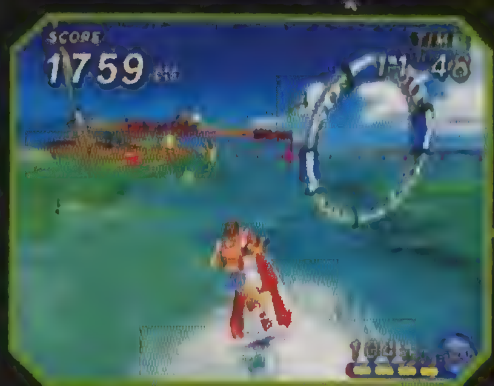
SSX Tricky
Wskocz na snowboard i pokaż, jak szybują prawdziwi mistrzowie.

Madden NFL 2002
Futbol amerykański w klasycznym - i najlepszym - wykonaniu.



Luigi's Mansion
Zręcznościowo-logiczna walka z duchami, w którą zamieszany jest Luigi, jeden z braci Mario.

Dave Mirra Freestyle BMX 2
Oszałamiająca grafiką jazda na BMX-ach. Mnóstwo trików, tylko uważaj na nadgarstki.



Wave Race: Blue
Wyścigi wodnych skuterów z niesamowitą grafiką i wysokim poziomem trudności.



Rogue Squadron 2
Usiądź za sterami X-Winga i poczuj jasną stronę mocy.

Super Monkey Ball
Małpa uwięziona w szklanej kuli na torze przeszkód. To wymyślili Japończycy...



Crazy Taxi
Zwariowany kierowca taksówki i miasto pełne ostrych zakrętów.

Extreme G3
Najszybsze wyścigi świata z powalającą muzą - zawrót głowy gotowy.



Batman Dark Tomorrow
Człowiek Nietoperz też wspiera GameCube, walcząc z przestępcami w Gotham.



NHL Hitz 2002
Hokej tak realistyczny, że aż wieje chłodem od ekranu telewizora. Ubierz ciepłe skarpety!

Pikmin
Oryginalna gra strategiczna, która ma postawić GameCube'a na nogi. Walki w trawie nigdy nie były tak wciągające.



Granatowy obiekt marzeń

GameCube to przepięknie zaprojektowana konsola, mała, zgrabna i miła w dotyku. Prawdziwe dzieło sztuki!



Napęd na trzycalowe płytki **DVD** o pojemności **1,5 GB** danych.

Wymiary: 150 x 110 x 161 mm

Magia schowana w tym pudełku umożliwia wygenerowanie w czasie rzeczywistym aż **12 milionów polygonów.**

Specjalnie zaprojektowany **128-bitowy procesor** Gekko taktowany zegarem **485 MHz.**

Procesor graficzny Flipper, **taktowany zegarem 162 MHz** i zaopatrzony w system **kompresji tekstur S3TC** oraz procedury przetwarzania złożonych efektów graficznych.

Wejście na **cztery joypady.** Przydaje się na imprezach.

Dwa wejścia na karty pamięci. Gdy skorzystasz z przejściówki, możesz używać kart **SD Flash** o pojemności do **128 megabajtów.**

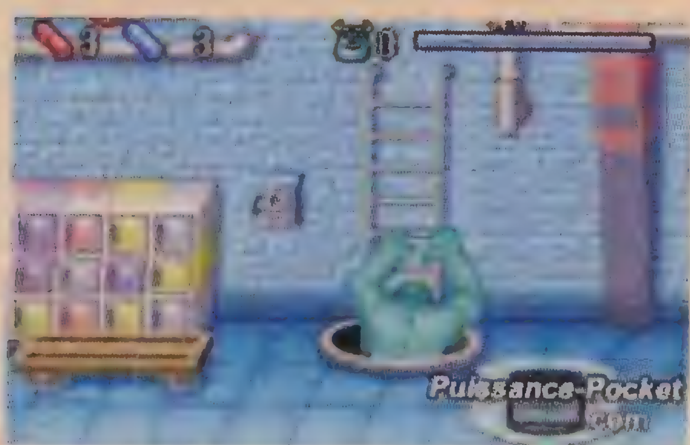
Joypad zaprojektowany przez Shigeru Miyamoto, twórcę gier Donkey Kong i Super Mario.

Zajrzyj pod spód - znajdziesz tam ukryte wejście na **modem** i **port szeregowy.**

NEWS



Inwazji Harrego Pottera ciąg dalszy. Nie wystarczyło, że książki o małym czarodzieju zaczynają sprzedawać o 12 w nocy. Już niedługo będziecie mogli bawić się z małym Harrym przez całą noc, bowiem właśnie powstaje gierka na GBA. Zresztą posiadaczy PC również czeka radość, zatem już chyba nikogo nie ominie spotkanie z Potterem. W USA wersja na GBA ma pojawić się jeszcze przed końcem roku.



Widzieliście superfilm Disneya, "Monsters"? Przypomnę tylko, że wśród pociesznych "potworów" pojawia się mała ludzka dziewczynka. Tak, tak. To wymarzony scenariusz na grę, trudno więc się dziwić, że coś takiego powstaje. Film kinowy był utrzymany w niesamowitej pastelowej kolorystyce. Czegoś podobnego doświadczymy i w grze. Graficzka ma nas podobno rzucić na kolana. Co do grywalności... może być różnie.



Mieliśmy już w przypadku GBA Tonny'ego Hawka na deskorolce, a teraz będziemy mieli Dav Mirre'a na BMX-ie. W gierce z Full Fat spotkamy 12 znanych mistrzów BMX-a, 13 tras, trzy tryby jazdy do wyboru oraz Multiplayer (dla dwóch graczy). Rowerek będzie można modyfikować i ulepszać. Grafika jest równie doskonała jak w Tonny Hawk Pro Skater 2! Gierę wydano już w USA. U nas możemy spodziewać się jej już w najbliższym czasie!



Tom Cruise przewracałby się w grobie, gdyby nie to, że jeszcze żyje. "Top Gun", kultowy film pilotów MIG 21, stał się pierwowzorem dla gry pod tym samym tytułem. 12 misji, multiplayer i cała masa 'bandits' do wykończenia. Zapowiada się świetnie!

Moi ulubieńcy pojawią się na GBA! Team znany z komiksów Marvela i filmu pełnometrażowego trafi na małe ekrany (ciekawe, że jeszcze ich nie było na PC). Storm, Cycylop i - moim skromnym zdaniem - najlepszy Wo-

Earth Worm Jim

Jakieś dziesięć lat temu na konsoli Super Nintendo pojawiła się kontrowersyjna i "brutalna" jak na tamte czasu gra o przygodach małego robaka. Gracz wcielał się w superdżdżownicę i w tej postaci likwidował tony kosmitów, niewinne krowy i inny domowy inwentarz. Jim przypominał trochę Raymana, ale nie był tak grzeczny i wcale nie chciało mu się uczyć dzieci matematyki czy innych równie męczących przedmiotów. Jim powrócił jeszcze raz, lecz tym razem na GBA.

Cel misji jasno określono. Wszystko zaczyna się od pościgu za kosmicznym statkiem pirackim - jego pasażerowie ukradli bowiem Kosmiczny Super Skafander, którego poszukuje niejaki Psycho-Kruk. Ów zły jegomość w drobny mak roznosi kosmicznych złodziejaszków. Szczątki pirackiego statku oraz jego cenny ładunek spadają na pobliską błękitną planetę. Tu pojawia się nasz mały bohater - kiedy wygrzewał się w promieniach słońca, nieoczekiwanie spadł na niego ciężki ładunek. Jim ubiera Superskafander i oczywiście przeistacza się w Superjima. Psycho-Kruk, któremu bardzo nie spodobała się Ziemia, postanawia zniszczyć planetę i jak najszybciej odzyskać skarb.



Na SNESIE gierka wyglądała bardzo ładnie (256 kolorków), choć na GBA jest jeszcze ładniejsza. Bogatsza paleta kolorów (511) i wysoka jakość ciekłokrystalicznych ekraników GBA podnosi jakość wrażeń wizualnych - aż oczęta bolą. Jim pędzi przez dziewięć zupełnie różnych światów. Trafia do New Jun City, miasta krów, szalonych kruków i mutantów. Znajdzie się też na psychodelicznej planecie Hack i mrocznym pełnym niebezpieczeństw Buttville.

Przeciwnikami Earthworm Jima są przede wszystkim mutanci z kosmosu. Groźny i wielki jak beka Major Mucus, zaopatrzony w garnitur ostrych zębów Peter Puppy czy nieco przygłupawy Bob dadzą się Jimowi ostro we znaki. Sługusy Psycho-Kruka to zresztą nie wszystkie niebezpieczeństwa, z którymi trzeba sobie poradzić. Earthworm Jim jest platformówką, zatem często się zdarzy, że spadniesz z półki lub nie doskoczysz do jakieś liny.

Oprócz zręcznych palców i refleksu na szczęście masz podręczny arsenał broni. Jim jest uzbrojony w długi bicz, którym wali, gdzie popadnie. Ma też swój słynny pistolet, który strzela jak UZI - długimi, śmiertelnie groźnymi seriami. Oprócz tego może uderzać kulą magmy oraz megaplasmą. Jim zbiera oczywiście mnóstwo fantów o wielorakim przeznaczeniu - jedne np. wzmacniają jego niesamowity skafander, inne ładują plazmę.

Producent: THQ
Dystrybutor: Licomp Empik Multimedia
http://www.lem.com.pl

Liczba graczy: 1
Rodzaj: zręcznościówka i przygodówka

EarthWorm Jim to bardzo ładna grafika, kosmiczne motywy dźwiękowe i tony grywalności. Wessie was na długie godziny. Dla zwolenników platformerów pozycja wręcz obowiązkowa.

Tips Plus: Przejście do ostatniego levelu: wciśnij pauzę i wklep: L, A, góra, R, A, R, A, Select.

JURASSIC PARK III: PARK BUILDER

Gra bazuje na motywach kasowego filmu Spilberga. Park Builder to doskonała gra ekonomiczna, rozbudowana niemal jak Theme Park na PC - zaskakuje możliwościami i stopniem komplikacji. Gracz ma za zadanie zbudować na niewielkiej wyspie (początkowo) park rozrywki z dinozaurami w roli głównej. W tym celu trzeba najpierw wysłać naukowców na kontynent (motyw jak z filmu; ich zadaniem jest zdobycie DNA z komarów zatopionych w żywicy prehistorycznych drzew). W międzyczasie należy rozbudować park, co oznacza wyznaczanie tras dla samochodów (to właśnie w nich będą podróżować goście parku, kolejny motyw z filmu), budowanie całej infrastruktury hotelowej - restauracji, sklepów, kawiarni i innych obiektów rozrywkowo-rekreacyjnych. W grze występuje w sumie około 150 gatunków dinozaurów! Każdy dokładnie opisano. Jeśli połączymy w zagrodzie dwa nierównorzędne gatunki, możemy być pewni, że zwierzęta wymordują się nawzajem. Komplikacji tego typu jest zaskakująco wiele. Jak udało się zrobić tak dobrą grę na GBA, doprawdy nie wiem. Powiem krótko: musicie w to zagrać!



Producent: Konami
Dystrybutor: Lucas Toys
http://www.konami.com/

liczba graczy: 1, 2 poprzez link-cable (wymaga też 2 cartridży)
rodzaj: ekonomiczna

Tips Plus: Jeżeli nad gośćmi parku pojawia się "chmurka" z dużą literą G - uważają, że ceny są za wysokie!

LADY SIA





Ta giera zebrała już bardzo pochlebne opinie na wielu serwisach GBA. Kraina tytułowej Lady Sia zostaje zaatakowana przez potwornych ludzi-bestie, które zamieniają mieszkańców w stwory podobne sobie. Lady Sia zostaje uwięziona i tu właśnie zaczyna się przygoda. Gierka z TDK (swoją drogą, to pierwszy produkt tej firmy na GBA) to klasyczny platformer, zbliżony nieco do Castelevani. Sia posługuje się białą bronią i bardzo skuteczną magią (w przypadku miecza ma nawet kilka combosów). Gracz do pokonania ma 36 leveli. Skomplikowane, pełne różnorodnych kładek, lin, pomostów poziomy są bardzo dobrze zaprojektowane. Ich wygląd nieustannie się zmienia, dlatego do przodu pcha gracza również... ciekawość. Przeciwników również nie zabraknie - trzydzieści potworów zajmuje miecz Lady Sia praktycznie przez cały czas. Jeżeli mimo wszystko straci życie, z pomocą przychodzi system checkpointów (nie musimy zaczynać planszy od początku). Na naszej drodze spotkamy się również z zagadkami, ale nie są one szczególnie trudne, także nie ma z nimi większych problemów. Co tu dużo gadać, świetna gierka.

Tips Plus: Czar Wody: L, G, P, A+B (chroni Sia przed atakiem)

Producent: TDK
Dystrybutor: Lucas Toys
http://www.konami.com/

liczba graczy: 1, 2
rodzaj: zręcznościowa

Legend od Zelda: Oracle of Seasons

Kontynuacja przygód Linka (dwie gry na GBC). Pakiet składa się właściwie z dwóch pozycji. Oprócz Oracle of Seasons jest jeszcze Oracle of Ages (niebieska).



Podczas wspólnej zabawy Din z przyjaciółmi zjawia się Onox (generał ciemności) i niszcząc wszystko, porywa ją. Okazuje się, że jest ona "wyrocznią pór roku". Onox chce poprzez uwięzienie tej, która sprawuje władzę nad porami roku, wprowadzić chaos na planecie. Mieszkańcy Hyrule uważają, że jedyną nadzieją na przywrócenie ładu jest Link; pewni są jego przeznaczenia. Świadczy o tym tajemniczy znak na jego ręce. Tak w skrócie przedstawia się historia zawarta w grze.

Gierka niewiele się zmieniła względem poprzednich dwóch tytułów. Grafikę poprawiono tylko w mało istotnych szczegółach (np. monety, wybuchy). Z muzyką jest podobnie, jednak dograno kilka nowych kawałków. Ci, którzy byli zadowoleni z poprzednich części, na pewno się nie zawiodą. Zelda to nadal masa zagadek - gracz musi przejść osiem labiryntów i pokonać Onoxa. Towarzyszami podróży będą mu Ricky, Dimitri i Moosh. Link ma do dyspozycji 12 rodzajów broni i pięć czarów. Co ciekawe, po ukończeniu Oracle of Seasons dostajemy hasło pozwalające kontynuować grę w drugiej grze - Oracle of Ages. Legend od Zelda: Oracle of Seasons na pewno nikogo nie zawiedzie. To nadal dobry, rzetelny tytuł, szkoda jednak, że grafika tak niewiele się zmieniła.

Tips Plus: Jeśli chcesz dostać się do pokoju za ścianą, możesz w tym celu użyć bomby. Niektórych ścian nie można skruszyć w inny sposób.

Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lucas Toys
http://www.konami.com/

liczba graczy: 1, link-cable
rodzaj: RPG

NEWS



lverine (Rosomak) z X-Men będą teraz wojować na konsoli. Giera będzie bijatyką. Szkoda, że zabraknie w niej wątków przygodowych. Niestety, nie można mieć wszystkiego.



Limitowane edycje GBA w odlotowych kolorkach cieszą się niesamowitym wzięciem i tak jak czarne ferrari testarossa niewielu będzie mogło je kupić (noo, to jednak trochę inna skala:-). Ostatnim hitem była konsolka w kolorze Midnight Blue, wydana z okazji dziesiątej rocznicy powstania TOYS'R'US w Japonii. Niestety GBA w tym kolorze można kupić jedynie w kraju Kwitnącej Wiśni.



Z każdym dniem zbliża się premiera DOOMA na GBA! Prace bazują na kodzie z Jaguara Atari (to pierwsza, obecnie już niestety nieistniejąca platforma konsolowa, na którą przeniesiono DOOMA). Activision zdradziło się ostatnio, że giera będzie dokładną konwersją DOOMA z PC. Ludzie z Davis A. Palmer Productions nie zaprzeczają tym rewelacjom, więc chyba rzeczywiście możemy spodziewać się równie gorącej giery (niestety nie tak 'bloody'; krew będzie zielona). I jeszcze garść danych - zaawansowany silnik renderujący 3D (nowość na konsolach), tryb co-operatibe dla 2 graczy (kabelek), deathmatcg dla max. 4 graczy (z time/fraglimit), 24 mapy single i cooperative, 32 levele dla deathmatchu (8 map specjalnie dla DM i 24 mapy single), 4 sloty na save'y, mapa dla graczy podczas rozgrywki, maksimum ukrytych cheatów. Przyznacie, że brzmi odlotowo!



Jeśli marzyłeś kiedyś o zestawie "Małego elektronika", masz teraz szansę poeksperymentować na swoim GBA. Niejaki Adam Curtis na witrynie www.portablemonopoly.com przedstawia sposób na podświetlenie konsoli! Aby tego dokonać, trzeba ostro pogrzebać w GBA, zatem nie zdziw się, jeśli przerobisz swoją konsolę na toster.

Grand Theft Auto 3

Twojej mamie nie spodoba się, że w to grasz

Kiedy Grand Theft Auto po raz pierwszy pojawiło się na ekranach komputerów i konsol, opinia publiczna była wzburzona. Oczywiście nie w Polsce, a w tych krajach, w których nie ma już problemów, takich jak dziura budżetowa czy rewaloryzacja rent i emerytur. Tam ludzie wymyślają problemy zastępcze, takie jak trzeci sutek Marka Wahlberga, kłopoty z odżywianiem Geri Haliwell czy wpływ przemocy w grach komputerowych na młodych ludzi. Tam też niepozornie wyglądająca gierka firmy DMA narobiła wiele zamieszania - zaniepokojone matki zakładały komitety sprzeciwiające się kilku tysiącom linijek kodu, który umożliwiał graczom kradzieże aut, punktował






Ej, co masz do sprzedania>





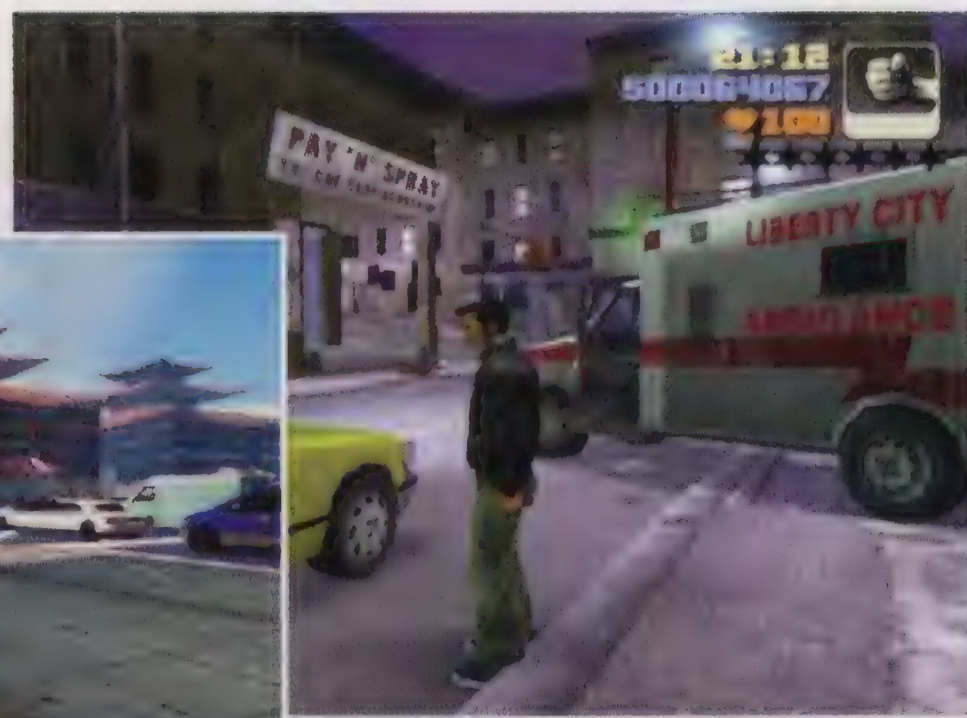
przejeżdżanie niewinnych przechodniów, a jako jedyny rozsądny sposób nawiązania kontaktu ze służbami bezpieczeństwa wskazywał serię z UZI. Nic dziwnego, że Grand Theft Auto przez długi czas nie schodziło z pierwszego miejsca list przebojów i doczekało się kontynuacji - świetnego pakietu z dodatkowymi misjami i równie niegrzecznej drugiej części. Zapowiedzi kolejnej, trzeciej elektryzowały graczy już od kilku miesięcy, aż wreszcie, dosłownie na kilka dni przed oddaniem gazety do druku trafiła w nasze ręce pełna wersja gry na konsolę PS2.

Wow!

Nie ma co owijać w bawełnę - GTA3 wciągnęło nas po uszy i tylko zdecydowana interwencja szefa

wydawnictwa spowodowała, że udało się nam zmobilizować na tyle, by zdążyć z przygotowaniem numeru na czas. Bo od GTA3 trudno odejść z własnej woli - jeśli już włączycie tę grę,





odejdziecie od konsoli tylko wtedy, kiedy macie na głowie jakiś ważny obowiązek, bliscy zaczną krzyczeć i płakać, byście poświęcili im odrobinę czasu, ewentualnie was zmusi was do tego potrzeba fizjologiczna. Seria GTA zawsze mocno przykuwała uwagę, ale po przeniesieniu jej w trzeci wymiar uzależnia tak, że nikotyna jest o nią zazdrosna. Największym osiągnięciem programistów z DMA jest stworzenie wielkiego, żyjącego własnym rytmem miasta z mnóstwem mieszkańców, budynków i ulic, z których żadna nie wygląda tak samo jak inne. Liberty City - miejsce, w którym toczy się akcja gry, zmienia się wraz z porami dnia - wieczorami prostytutki, dilerzy i przestępcy zastępują praworządnych obywateli. Karetki jeżdżą na sygnale, taksówki zbierają pasażerów, a policjanci patrolują ulice. Ty stoisz w samym środku tego miasta, ściskając w dłoni giwerę. Co z nią zrobisz, zależy tylko i wyłącznie od ciebie...

Blam! Blam!

Cała gra bazuje na systemie misji, których cele przekazywane są głównie przez szefów gangów rządzących w Liberty City. Nie masz obowiązku zadań tych wykonywać, ale prędzej czy później zaczniesz to robić - to jedyny sposób na ukończenie rozgrywki, a przy okazji naprawdę świetna zabawa. Kilkadziesiąt misji zawartych w grze zapewnia zabawę na około 40 godzin, a poukrywane sekrety i bonusy sprawią, że pełne poznanie gry zajmie na pewno co najmniej dwa razy więcej czasu. Duże brawa należą się jej autorom za zróżnicowanie zadań - element ten był niedopracowany w poprzednich częściach i teraz ich bogactwo naprawdę satysfakcjonuje. Jako naczelny najemnik świata przestępczego Liberty City zajmować się będziesz wszystkim - od prostych kradzieży samochodów, przez opiekę nad prostytutkami, aż po pościgi w motorówkach za konfidentami. Na pewno nie będziecie się nudzić.

Vroom! Vroom!

W GTA3 wyodrębnić można dwa połączone ze sobą, ale zdecydowanie odmienne elementy gry. Pierwszy z nich to jazda samochodem, zrealizowana tak genialnie, że programiści z DMA musieli chyba sprzedać duszę diabłu, by stworzyć coś, co działa tak płynnie, jest tak intuicyjne i sprawia aż tyle przyjemności. Drugi element rozgrywki, to te fragmenty gry, w których poruszamy się na własnych nogach z bronią w ręku. Tu, widać, zabrakło twórcom duszy, bo nie wszystko chodzi tak, jakby się tego chciało. System celowania w przeciwników sprawia kłopoty, gdy wokół pełno wrogów (a wtedy przecież jest on naprawdę potrzebny), a sterowana postać z lekkim opóźnieniem reaguje na ruchy joypada. Nie są to niedociągnięcia, które psują grywalność i zniechęcają do dalszej gry, ale rzucają się w oczy, szczególnie w porównaniu z boskim przygotowaniem sterowania pojazdami.

Screeeeeeetch!

Graficznie GTA3 w pełni wykorzystuje możliwości konsoli. Szczególnie zachwycają drobne smaczki - sposób, w jaki bohater gry siada za kółkiem porwanej ciężarówki; w jaki właściciele samochodów starają się uratować swoją własność, czepiając się bocznych drzwi wózków, tylko po to, by po chwili od nich odpaść; w jaki prostytutki przechadzają się po ulicach. Grafika to jednak pikuś w porównaniu z dźwiękiem. Kiedy zamkniecie oczy, usłyszycie wszystkie odgłosy miasta, a gdy włączycie radio w samochodzie, powalą was audycje emitowane w rozgłośniach, które naprawdę trudno odróżnić od programów autentycznych stacji radiowych. To jest dopiero coś! Tej doskonałej oprawie dorównuje grywalność i design gry. W efekcie GTA3 to jedna z najlepszych gier wydanych do tej pory na PS2 - tytuł, który powinien mieć każdy posiadacz tej konsoli. Tylko nie mówcie mamie, na co wyciągacie od niej pieniądze. Nie będzie zadowolona...

▶ Vetto Boys

Liberty City rządzą cztery gangi. Ty możesz pracować dla każdego z nich. Kogo wybierasz?

Mafia
Salvatore Leone to szef tej organizacji. Je dużo makaronu i lubi kolor czerwony - kojarzy mu się z sosem pomidorowym i krwią wrogów.



Diablos
El bosso estos gangos jestos El Burro, któros muchos amores sus malpos, a wrogos zmienios w burritos.



Triady
Z tymi Chińczykami lepiej nie zaczynać - ciosów uczyli się z “Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka”.



Kartel
Pilni i pojętni uczniowie samego Escobara nie dają sobie pluć w kaszę. Za to z chęcią splunęliby w kaszkę pozostałych gangów - i w tym możesz im się przydać.





Wszystkie drogi prowadzą do Nashvile.



Biegnij Forest, Biegnij!

TIPS PLUS
Wciśnij 6x kółko, R1, L2, L1, trójkąt, kółko, trójkąt. Alleluja!



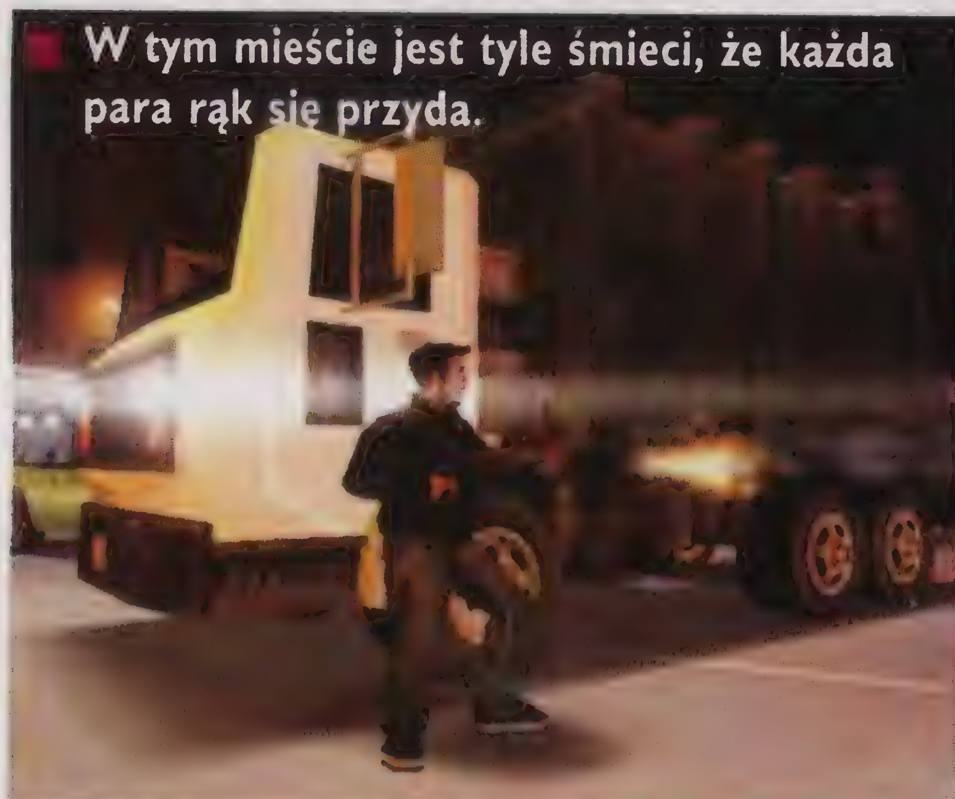
Platforma PS2 PC

Grand Theft Auto 3

Bądź bardzo dobry w byciu złym

Na przedstawicieli FBI musisz uważać. Są dużo bardziej niebezpieczni niż zwykli policjanci.

Niektórzy to mają szczęście - podczas gdy tysiące PC-towców obgryza z niecierpliwością klawiatury, czekając na premierę GTA 3, posiadacze Playstation 2 mogą już siać zniszczenie na ulicach Liberty City. My też mieliśmy taką możliwość i na podstawie wersji konsolowej przygotowaliśmy ten przewodnik po trikach oraz sekretach gry. Skorzystają z niego również posiadacze blaszaków, bo według naszych źródeł wszystkie te sztuczki będą działały także na PC.



W tym mieście jest tyle śmieci, że każda para rąk się przyda.



To właśnie Pan Whoope - czyli Lodziarz.

60 sekund - czyli fura z dostawą

Podczas gry - tak jak w poprzednich częściach - skradzione samochody możesz zawozić do nielegalnych magazynów, czasem zarabiając na tym bardzo pokaźny szmal. W trakcie rozgrywki kilka razy dostaniesz też wiadomość na pagera - właściciele takich magazynów składają u ciebie specjalne zamówienia. Warto z nich skorzystać...

Alarm w Portland Harbor

Kiedy otrzymasz wiadomość o magazynie w Portland Harbor, który czeka na samochody służb ratunkowych, nie zwlekaj ani chwili. Oto miejsca, w których znajdziesz potrzebne fury:

Ambulans - okolice szpitala
Barracks OL - samochód wojskowy z płaską naczepą. Jedź na północny wschód Staunton Island, aż znajdziesz kilka budynków pomalowanych w barwy maskujące. Między nimi stoi twoja zdobycz.

Stary, gdzie moja bryka? - czyli pojazdy specjalne

Od czasu do czasu w GTA3 będziesz miał możliwość zdobycia wyjątkowych specjalnych pojazdów. Oto sposób zdobycia 3 najciekawszych wózków.

Bullet Proof Patriot

Ta jedyna w swoim rodzaju fura znajduje się wewnątrz posiadłości Raya Machowskiego w Newport, w rejonie Staunton Island. Jeśli wykonasz misję dla Raya, dostaniesz od niego samochód oraz dodatkowe bonusy - miotacz płomieni, wyrzutnie rakiet, karabin snajperski i 20 000 $! BPP to naprawdę cenna zdobycz - jedyny kuloodporny samochód w całej grze.

BF Injection

To niezłe sportowe cacko otrzymasz wtedy, kiedy ukończysz misję "Sayonara Salvatore". Pierwszy BF pojawi się w Misty's Flat w Hepburn Heights. Kiedy go odbierzesz, kolejne pojawią się w świecie gry - zatem w razie potrzeby będziesz mógł zwinąć taką furę również w przyszłości.

Rhino

Czołg rhino to coś w rodzaju Świętego Graala w grze Grand Theft Auto 3. Wszyscy chcą go mieć, ale mało komu się to udaje. Ale bez obaw, Action Plus pomoże wam. Po pierwsze, by zdobyć rhino, musisz spowodować jego pojawienie się w świecie gry, a tak stanie się wtedy, kiedy twój poziom 'wanted' dojdzie do 6 gwiazdek. Aby do tego doprowadzić, wejdź na wysoki budynek - np. przy klubie Luigiego - pamiętając o odpowiednim uzbrojeniu, tzn. granatach i wyrzutni rakiet. Stań na jego dachu i zacznij robić zamieszanie - rzucaj granatami w samochody, strzelaj ze snajperki do przechodniów, aż dojdziesz do pięciu gwiazdek 'wanted'. Poczekaj, aż pojawią się helikoptery i zestrzel 3-4 z wyrzutni rakiet. Biegaj po dachu, aż usłyszysz



Zadymę zacznij na dachu wysokiegobudynku



Kiedy pojawią się helikoptery, musisz "zdjąć" co najmniej jeden.



Sprawne ręce, szybkie nogi i Rhino gotowy!

szczęk gąsienic. Teraz zacznie się najtrudniejsze... Czołgi zatrzymają się pod budynkiem i zaczną z nich wychodzić żołnierze. Obrzucaj ich wiązką granatów, aż załatwisz wszystkich. Zeskocz na dół, wsiądź do czołgu i od razu rozpocznij ucieczkę. Dostań się do kryjówki i nagraj grę. Rhino jest twój. To potężna fura i trudno ją zniszczyć, ponadto ma wielkie działo, którym niszczy wszystko dookoła, ale uważaj, bo jest to również najwolniejszy pojazd w grze, przez co łatwo możesz wpaść w ręce policji. Nigdy, przenigdy nie hamuj i nie zawracaj w pobliżu stróżów prawa - na 100% trafisz za kratki.



Przed helikopterami najlepiej schować się w podziemiach lub budynkach. Wracaj, wracaj!!!



Kiedy korzystasz z broni snajperskiej uważaj, by wokół nie było przeciwników. Na pewno cię dopadną...

do meliny

Czołg Rhino - patrz ramka wyżej
Samochód FBI - zrób na mieście rozróbę tak, by przyjechało FBI. Porwij jeden z ich wózków.
Samochód policyjny - rozejrzyj się dookoła... ;-)
Samochód SWAT - wielki samochód zaparkowany na posterunku policji Staunton Island
Wóz strażacki - okolice siedziby straży pożarnej

Każdy samochod zawieź do magazynu na Portland Docks, zaparkuj pod dźwigiem i wysiądź z niego. Kiedy zbierzesz całą kolekcję, poza masą kasy dostaniesz możliwość siedmiokrotnego zamówienia z magazynu na dowolną wybraną przez ciebie furę (także Rhino!!!).

To nie wszystko, dzieci

Kolejne misje tego typu otrzymasz w pozostałych częściach miasta. Są one dużo łatwiejsze, bowiem by je wykonać nie musisz zdobywać czołgu, co jest chyba najtrudniejszym zadaniem gry. Niektóre pojazdów, które musisz znaleźć, wymagają jednak wykazania się czymś więcej niż ostrym wzrokiem i siłą przekonywania. By zdobyć niektóre z tych pojazdów, np. Trashmastera (śmieciarka) czy Mr Whoopee'a (ciężarówka z lodami) zacznij wykonywać misje wozem strażackim lub samochodem policyjnym - poszukiwane fury będą tu jednym z twoich celów, tzn. albo będą się palić, albo będą prowadzone przez przestępców. Uważaj, aby ich za bardzo nie zdemolować. Inne pojazdy, takie jak np. dodo (samolot bez skrzydeł) czy BF Injection (samochód wykonywany na zlecenie przez Joeya Leone) zdobędziesz, wykonując odpowiednie misje.



Limuzyna nie jest dobrym pojazdem - ciężko nią wyrobić na zakrętach i łatwo o kraksę.

Pomocna dłoń - czyli yo, brachu, poratuj w potrzebie

Praktycznie każdy samochód w GTA 3 możesz zwinąć sprzed nosa jego prawowitemu właścicielowi. Nawet kiedy właściciel fury będzie siedział w środku, możesz go wyciągnąć przez okno i zająć jego wózek. Kiedy w twoje łapy wpadną pojazdy należące do służb ratunkowych, możesz wykonać dodatkowe zadania, dzięki którym odkryjesz kilka sekretów.



Taksówkarz - Ya talking to me?

Porwij taksówkę i rozpocznij misję. Jeżdżąc po mieście, szukaj pasażerów - na radarze będą zaznaczeni jako zielone kropki. Kiedy znajdziesz pasażera, zatrzymaj się koło niego i poczekaj, aż wsiądzie. Miejsce, do którego musisz go dowieźć, to różowa kropka na radarze, a czas, jaki masz na wykonanie zadania, pojawia się poniżej wskaźnika ,wanted'. Kiedy przyjedziesz na miejsce, zatrzymaj się i poczekaj, aż pasażer wysiądzie. Poza szmalem, jaki zarobisz podczas wykonywania misji taksówkarza, po przewiezieniu 100 pasażerów w Harwood pojawi się nowy samochód - Borgnine Taxi.



Wesoły sanitariusz - ten dyżur jest naprawdę ostry.

Porwij ambulans i rozpocznij misję. Tak jak w przypadku taksówki, pacjenci oznaczeni są na radarze jako zielone kropki, a w świecie gry nad ich głowami unoszą się niebieskie strzałki. Gdy znajdziesz pacjenta, zatrzymaj się przy nim, poczekaj, aż wejdzie i zawieź go w wyznaczonym czasie, z jak najmniejszą liczbą wstrząsów i stłuczek do szpitala, który na radarze zaznaczono różową kropką. W misji tej bardzo przydatna okazuje się syrena, po włączeniu której część pojazdów ustępuje ci miejsce. Misja z ambulansem podzielona jest na etapy, co oznacza, że z każdym wyjazdem na miasto masz mniej czasu na zebranie pacjentów. Jeśli uratujesz 50, w twojej kryjówce pojawią się apteczki; jeśli uratujesz 100, dostaniesz pigułkę z adrnealiną; jeśli ukończysz misję ambulansu na 16 poziomie, twoja postać będzie mogła biegać cały czas bez zmęczenia.



Strażak Sam - ugaś mój ogień, wielki chłopcze.

Porwij wóz strażacki i rozpocznij misję. Pojawi się licznik, który będzie odmierzał czas pozostały do ukończenia zadania. W tym czasie musisz dotrzeć do wszystkich pożarów zaznaczonych na twoim radarze jako czerwone kropki. Zawsze są to płonące pojazdy, które musisz ugasić wodą z sikawki. Podobnie jak w misjach ambulansu, możesz włączyć syrenę. Uważaj - nie wszyscy są na tyle porządni, by ustąpić ci miejsca, a wozem strażackim ciężko się manewruje. Za każdą udaną akcję dostajesz wynagrodzenie finansowe, a po ugaszeniu wszystkich 90 pożarów (po 30 w każdym rejonie miasta) w twojej kryjówce pojawi się miotacz płomieni.



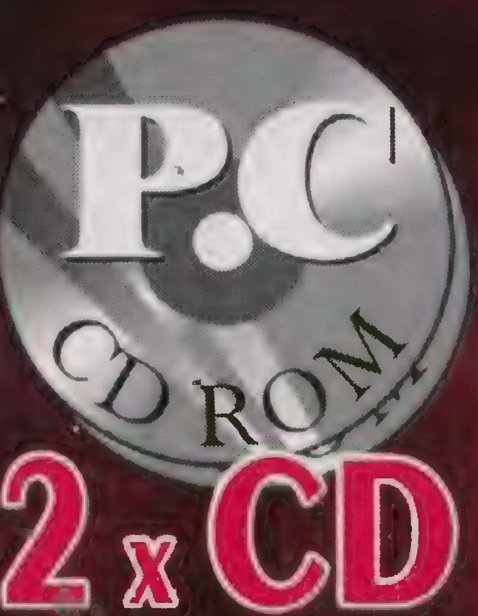
Policjanci z Liberty City - zapomnij o kajdankach

Porwij wóz należący do sił policyjnych (np. FBI) i rozpocznij misję (to tzw. misja Vigilante). Pojawi się licznik odmierzający czas, w którym musisz wyeliminować kryminalistów zaznaczonych na radarze jako zielone kropki. Przestępcy poruszają się w pojazdach, zatem możesz załatwić ich na dwa sposoby - wysadzić ich samochód lub wyciągnąć bandziora z bryki i zrobić w nim kilka kulek. Znów możesz wykorzystać syrenę, by oczyścić sobie drogę - w wozach policyjnych jest ona skuteczniejsza niż w innych. Po zabiciu 120 przestępców (po 40 w każdym dystrykcie) uzyskasz dwie sztuki police bribe, które zmniejszają poziom 'wanted'.

Sexual Healing - czyli wylecz mnie buziakiem, maleńka

Jeśli wskaźnik zdrowia twojej postaci zbliża się niebezpiecznie do zera, możesz naładować energię za pomocą przedstawicielki najstarszego zawodu świata. Zatrzymaj swój samochód (ale nie wóz policyjny, taksówkę lub ciężarówkę) przy spacerującej po chodniku prostytutce i poczekaj, aż do niego podejdzie. Po chwili rozmowy dziewczyna wsiądzie do samochodu. Pojedź w ciemne, odosobnione miejsce (np. park, wąska alejka, garaż) i zatrzymaj furę. Po chwili samochód zacznie się rytmicznie bujać szybciej i szybciej. Kiedy dziewczyna zrobi już, co do niej należy, wysiądzie z samochodu.





2 x CD

PREMIERA 10.12

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

cena 69^90

PRIMITIVE WARS
Jurassic Era



Primitive Wars doskonale rozwija i łączy ze sobą osiągnięcia klasycznych gier RTS. Cztery wrogo nastawione do siebie rasy, jedna niewielka wyspa na której brakuje powoli miejsca do rozwoju, wisząca w powietrzu aura nieuchronnej konfrontacji. Przejrzysty i łatwy do opanowania interfejs pozwala kierować oddziałami złożonymi z kilkudziesięciu rodzajów jednostek. Niezwykle wciągająca fabuła gwarantuje długie godziny doskonałej zabawy.



www.primitivewars.com







www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Drive-By

Drive-by to technika opracowana przez amerykańskie gangi, polegająca na ostrzeliwaniu celu zamachu z jadącego samochodu. Możesz zastosować ją również w Grand Theft Auto 3 - jest bardzo skuteczna!



Drive-by, to najlepszy sposób na wykończenie kryminalistów w misji Vigilante.



Ta technika działa zarówno na kierowców pojazdów, jak i na pieszych.

Co byś zrobił

Wybrałeś opcję B

Kucnąłeś w sporej odległości od rozglądających się nerwowo żołnierzy. Kiedy pierwszy pacnął twarzą w wodę, zrobiło im się naprawdę gorąco! Dart Gun jest niezwykle skuteczną bronią. Trzech Marines zginęło od razu, czwarty zdążył tylko posłać w niebo serię z automatu. Ostrze uderzyło w jego głowę i oderwało ją od korpusu! Cudownie! Za chwilę rozprawisz się też z Alienem i zdobędziesz Dowód Honoru! Nikt cię nie pokona! Agrrrrrh!

Wygrałeś!



Platforma PC

Throne Of Darkness

Elementarny wykład z japońskiej mistyki

Konichiwa! Throne Of Darkness urzekło nas i tysiące fanów na całym świecie niesamowitym orientalnym klimatem, ogromną grywalnością i tym czymś, co przykuwa do komputera na długie godziny - także nocne. To tym większy sukces, że rozgrywka jest niestety liniowa, a wszystkie questy dość proste - zarówno jeżeli chodzi o ich odnalezienie, jak i wykonanie. Zamiast więc prowadzić was za rączkę przez kolejne przygody, przygotowaliśmy zestawienie tego, co dość trudno odkryć i opanować - a zatem spis wszystkich magicznych komponentów, które umożliwiają ulepszanie właściwości broni.

Specjalność zakładu
komponenty rzadkie i zdobywane w questach

Blood of Buddha
Komponent do zbroi (ogień)
Działanie: +25% odporności na czary ognia.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Soul of Buddha
Komponent do zbroi (elektryczność)
Działanie: +25% odporności na czary elektryczności.
Zajmuje 1 magiczny slot.

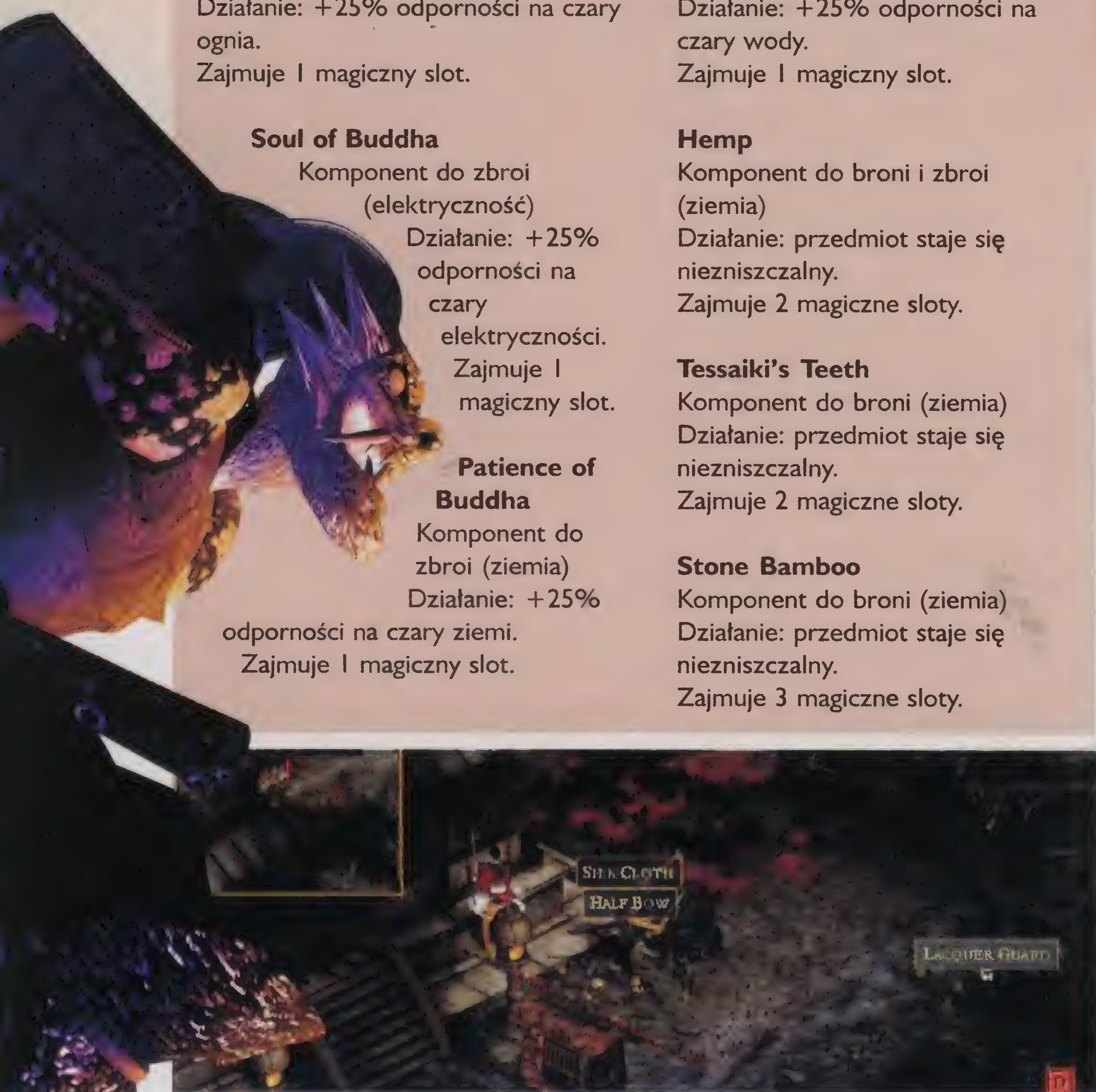
Patience of Buddha
Komponent do zbroi (ziemia)
Działanie: +25% odporności na czary ziemi.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Tear of Buddha
Komponent do zbroi (woda)
Działanie: +25% odporności na czary wody.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Hemp
Komponent do broni i zbroi (ziemia)
Działanie: przedmiot staje się niezniszczalny.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Tessaiki's Teeth
Komponent do broni (ziemia)
Działanie: przedmiot staje się niezniszczalny.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Stone Bamboo
Komponent do broni (ziemia)
Działanie: przedmiot staje się niezniszczalny.
Zajmuje 3 magiczne sloty.



Magiczne komponenty - po

Komponenty ziemi

Debu Blubber
Komponent do broni
Działanie: zwiększa wytrzymałość przedmiotu +5 do siły postaci, 5% zadanych HP zwiększa HP postaci, 10% szansy na odrzucenie wroga.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Guardian Dragon Wings
Komponent do zbroi
Działanie: +10% odporności na czary ognia, -5% odporności na czary wody, +10% odporności na czary elektryczności.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Oni Bones
Komponent do zbroi
Działanie: zwiększa wytrzymałość przedmiotu, +5 do witalności.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Oni Claw
Komponent do broni
Działanie: +5 do siły, dodatkowe obrażenia magiczne (ziemia) 1-5.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Scorpion dragon stinger
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (trucizna) +1.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Jade
Komponent do zbroi
Działanie: 3% redukcja otrzymywanych obrażeń.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Forest Oni Inchor
Komponent do zbroi
Działanie: +5% odporności na czary ognia, +5% odporności na czary ziemi.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Green Soul Shard
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (ziemia) 1-3.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Purple Kappa Egg
Komponent do broni
Działanie: 50% szansy na odrzucenie wroga.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Komponenty Wody

Blue Soul Shard
Komponent do zbroi
Działanie: +5 punktów życia.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Oni Fangs
Komponent do broni
Działanie: 5% zadanych HP, zwiększa HP postaci.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Gold Soul Shard

Komponent do broni i zbroi
Działanie: zabite postacie zostawiają 15% więcej złota.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Yama Inu Pelt
Komponent do zbroi
Działanie: zwiększa AC, +5% odporności na czary wody, +5% odporności na czary ziemi.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Hairpin
Komponent do broni
Działanie: 5% zadanych HP zwiększa HP postaci.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Pearl
Water component
Komponent do broni
Działanie: 8% szansy na zamrożenie przeciwnika.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Kappa Claw
Komponent do broni
Działanie: +5 do siły, 5% szansy na odrzucenie wroga.
Zajmuje 3 magiczne sloty.

Elder Kappa Shell
Komponent do zbroi

Kryształy potęgi
czyli jak wzmocnić działanie komponentów

W trakcie gry, poza magicznymi komponentami, znajdziesz także kryształy, które wzmacniają działanie poszczególnych komponentów. Każdy dodany kryształ podwaja ich działanie, a możesz dodać ich kilka naraz. Zwróć uwagę na kryształy Kenjya - jeden taki kryształ może wzmocnić działanie kilku komponentów z różnych żywiołów jednocześnie. Daimyo przypomina - kryształy nie wpływają na komponenty już zainstalowane. A oto pełny spis kryształów:

Quartz
Zajmuje dwa magiczne sloty.
Działa na komponenty wody.

Mercury Globe
Zajmuje dwa magiczne sloty.
Działa na komponenty elektryczności.

Silver Ingot
Zajmuje dwa magiczne sloty.
Działa na komponenty ziemi.

Sulphur
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na komponenty ognia.

Sliver Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na komponenty elektryczności i ziemi.

Gold Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na wszystkie komponenty.

Sappier Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na komponenty elektryczności i wody.

Steel Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na komponenty elektryczności, ognia i ziemi.

Sulphur Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty. Działa na komponenty ognia i ziemi.

Cinnabar Kenjya Stone
Zajmuje cztery magiczne sloty.
Działa na komponenty ognia i wody.

dstawa tajnej wiedzy

Działanie: zwiększa wytrzymałość przedmiotu, zwiększa AC, +5% odporności na czary ognia, +10% odporności na czary wody, -10% odporności na czary elektryczności.
Zajmuje 6 magicznych slotów.

Red Kappa Egg
Komponent do broni
Działanie: 50% szansy na zamrożenie przeciwnika.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Komponenty elektryczności

Cho-Gokin Ore
Komponent do zbroi
Działanie: zwiększa AC.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Ghost Armour Plates
Komponent do zbroi
Działanie: zwiększa AC, zwiększa wytrzymałość przedmiotu.
Zajmuje 6 magicznych slotów.

Guardian Dragon Skin
Komponent do zbroi
Działanie: przedmiot staje się niezniszczalny, 5% redukcja otrzymywanych obrażeń.
Zajmuje 6 magicznych slotów.

Forest Oni Horn
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (elektryczność) 1-5.
Zajmuje 6 magicznych slotów.

Spider Witch Cobweb
Komponent do zbroi
Działanie: 5% redukcja otrzymywanych obrażeń, zwiększa wytrzymałość przedmiotu.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Tengu Feather
Komponent do zbroi
Działanie: +5 do zręczności.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Purple Soul Shard
Komponent do broni
Działanie: +5 umiejętności posługiwania się bronią.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Gaki Bones
Komponent do zbroi
Działanie: zwiększa wytrzymałość przedmiotu, zwiększa AC.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Komponenty Ognia

Kappa Blood
Komponent do zbroi i broni
Działanie: +5 do siły, +5 do witalności.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

Yamma Inu Blood
Komponent do broni i zbroi
Działanie: wysya 5% punktów KI przeciwnika, +5 do Ki.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Coral
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (ogień) 1-3, dodatkowe obrażenia magiczne (woda) 1-3.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Red Soul Stone
Komponent do zbroi
Działanie: +5 do Ki.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Guardian Dragon Head
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (ogień) 2-5, dodatkowe obrażenia magiczne (elektryczność) 2-5.
Zajmuje 4 magiczne sloty.

Magma Sphere
Komponent do broni
Działanie: dodatkowe obrażenia magiczne (ogień) 1-10, dodatkowe obrażenia magiczne (ziemia) 1-10.
Zajmuje 1 magiczny slot.

Winged Serpent Scales
Komponent do zbroi
Działanie: +10% odporności na czary ognia, +10% odporności na czary elektryczności, +10% odporności na czary ziemi.
Zajmuje 2 magiczne sloty.

KONKURS



Konfucjusz rzecze, że nawet najbardziej siwy mędrzec, nie zna odpowiedzi na wszystkie pytania. Niech nie będzie więc dla was zaskoczeniem, że daimyo Action Plus-San pyta:

Ilu samurajów znajduje się pod kontrolą gracza w "Throne Of Darkness"?

Potrafisz pomóc daimyo? Przyślij odpowiedź na adres redakcji na kartce pocztowej z dopiskiem Throne of Darkness. Na odpowiedzi czekamy do 15.XII.2001

Nagrodami w naszym konkursie jest **5 gier Throne Of Darkness** PL ufundowanych przez firmę Play-It.





PLAY-IT



Newsy

14 października 2001 roku odbył się ostatni mecz turnieju TDM, rozgrywanego w ramach Polskiej Ligi Klanów Unreal Tournament. Końcowy sukces w tymże turnieju odniósł klan Dragon From Poland, inkasując tym samym nagrodę w wysokości 1000 zł. Drugie miejsce wywalczył klan Brygada Banici, a trzecie - Head Hunters.

W sprzedaży dostępny jest już dodatek do Rainbow Six - Cover Ops Essentials. Za 99 zł dostajemy 2 CD zawierające 10 nowych poziomów z ogromną liczbą misji, a także bardzo ciekawy dodatek - militarną czapkę baseballową.

Engine Q3A na całego atakuje platformę PlayStation 2. Właśnie na jego bazie powstaje Agent Under Fire - gra, w której będzie się można wcielić w Jamesa Bonda. Godne uwagi jest to, że w grze będziemy mogli pojeździć całkiem niezłymi autkami (np. aston martin DB5, BMW Z8). Niestety gra prawie na pewno nie ukaże się na pecet.

Serious Sam 2 (a właściwie to Serious Sam - The Second Enconter), który powinien być już dostępny w sprzedaży, ma oferować 12 różnych poziomów, 14 broni (w tym 2 nowe), 7 nowych gatunków przeciwników, 20 map multiplayerowych i możliwość gry dla 4 osób na jednym kompie. Do gry ma być dołączony mod Seriously Warped Deathmatch.

Ludzie z 7fx tworzą grę Team Factor, która ma być symulacją oddziału komandosów. Gra będzie przeznaczona wyłącznie do zabawy w trybie multiplayerowym, bez udziału botów. Jednocześnie w grze będą mogły uczestniczyć trzy zespoły, których zadaniem będzie wykonanie wyznaczonych celów misji. Dostępnych ma być 45 typów broni. TF ma zawierać także elementy RPG. W momencie gdy czytacie powyższe wiadomości, jest już pewnie dostępne demo gry.

Na stronie http://www.qmap.org udostępniono świeżo wydany pak z misjami do gry Quake II, noszący nazwę 1492 - Anno Domini.

Infogrames przewiduje, że Unreal 2 zostanie wydany w drugiej połowie 2002 roku. Jeszcze niedawno mówiło się o pierwszej połowie... Jedyny plus jest taki, że gracze będą mieli więcej czasu na przygotowanie własnych maszynek...

Gra Codename: Outbrake powinna ukazać się w Wielkiej Brytanii 12 grudnia. Co do daty polskiej premiery - na razie nic nie wiadomo.

Od października na terenie całego kraju można kupić grę Red Faction. Cena tego wspaniałego tytułu wynosi jedynie 49 zł! Za taką kwotę dostajemy 2 CD z grą oraz czterdziestostronicową kolorową instrukcję. Dostępne są także wersje komercyjne (np. dla kafejek) na 5 i 10 stanowisk (odpowiednio: 300 zł + VAT i 500 zł + VAT).

Witam! FPP Plus w dalszym ciągu ewoluuje, a wynikiem tego jest pojawienie się Newsów i Galerii. Również niektóre z pozostałych elementów kącika wyglądają nieco inaczej. Mam nadzieję, że wszystkie zmiany przypadną wam do gustu. Zresztą dzięki miniankiecie, możecie przedstawić własne zdanie na ten temat.

Max Payne - TPP czy FPP?

Wszyscy z was zapewne doskonale zdają sobie sprawę z faktu, że Max Payne to wspaniała gra TPP. Jednak gdyby zmienić w grze perspektywę obserwacji świata na plan pierwszoosobowy, mógłby to być świetny tytuł FPP. Taką możliwość udostępnia mod Eep Multi. Można go ściągnąć ze strony http://tnlc.com/eep. Był on także zamieszczony w listopadowym FPP zone, który znajduje się na płytce CDA. Cały mod zajmuje zaledwie kilkadziesiąt kilobajtów. Aby można było z niego skorzystać, należy go zgrać do katalogu, w którym mamy zainstalowanego MP. Następnie odpalamy grę i w oknie startowym, w opcji Choose Customized Game, wybieramy z rozwijanej listy Eep Multi. Następnie klikamy Play.

Po włączeniu MP: EM od razu zauważyłem pierwszy plus tego moda - możliwość swobodnego wyboru części i prologu. Opcja ta na pewno ucieszy osoby, które ukończyły już grę i chciałyby jeszcze raz przemierzyć pewien jej fragment. Szczęśliwi będą także ci, których szczególnie zachwycił bullet time, z którego w EM można korzystać bez żadnych ograniczeń. Nie zastanawiając się za wiele, zacząłem grać. Na pierwszy rzut oka wszystko wyglądało dość dobrze. Powiedziałbym nawet, że bardziej naturalnie niż w klasycznych FPP-ach. Z racji tego, że Max nosi broń opuszczoną i podnosi ją tylko wówczas, kiedy jest mu potrzebna, giwerki ukazują się przed naszymi oczami tylko wtedy, gdy z nich strzelamy. Gdy spojrzymy w dół, widzimy brzuch i buty kierowanej przez nas postaci :), a także trzymaną w dłoniach, np. strzelbę. Pod tym względem MP: EM wypada lepiej niż inne FPP-ki, w których nie uświadczymy podobnych widoków.

Grę z wykorzystaniem testowanego moda rozpocząłem od początku przygód Maxa, jednak do końca nie dotrwałem... Dlaczego? Powód jest prosty -zauważyłem zbyt dużo

Deathmatch

Za tekst "Counter-Strike - bronie", zmieszczony w październikowym FPP Plusie, mr_blood otrzymuje 5 fragów. Liczbę przyznanych punktów ustaliłem razem z osobami zapisanymi na listę dyskusyjną FPP Plusa.

A oto lista najaktywniejszych czytelników FPP Plusa:

1. mr_blood 8 fragów
2. miCKi 5 fragów
3. [SS]trAde 4 fragi
4. Bumbas, Moby i naitsabeSS po 3 fragi

I tak oto dobrnęliśmy do końca tego numeru FPP Plusa. Na koniec chciałbym jeszcze przypomnieć, że można zapisywać się na listę dyskusyjną FPP Plusa. Aby to zrobić, wystarczy wysłać na adres "listserv@silvershark.com.pl" e-mail o treści:

join fpp, adres_e-mail

Temat najlepiej pozostawić pusty. Zamiast "adres_e-mail" należy podać swój adres e-mailowy. W razie jakiś problemów skontaktujcie się ze mną.

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Miniankieta

Wyniki

W październikowym numerze FPP Plusa pytałem, na jaki tytuł z gatunku FPP najbardziej czekacie. Z nadesłanych do mnie głosów wynika, że najbardziej oczekiwaną grą jest Unreal 2. Na drugim miejscu uplasował się Solider of Fortune 2, a na trzecim No One Lives Forever 2. Ogromnie dużo tych dwójek... :)

Pytanie

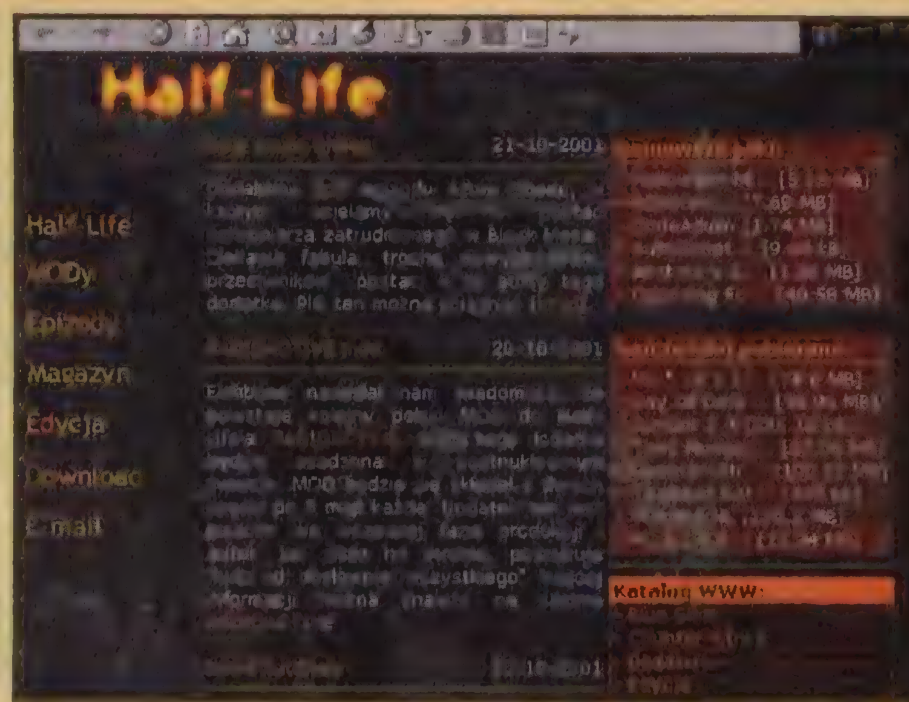
Dziś przygotowałem dla was dwa pokrewne pytania.

1. Na jaką ocenę (w skali od 1 do 6) zasługuje, według ciebie, ten numer FPP Plusa?

2. Który z wszystkich numerów FPP Plusa był, twoim zdaniem, najlepszy?

Mile widziane, choć niekonieczne, byłoby również uargumentowanie odpowiedzi - a te należy przesyłać na mój e-mail do 14 grudnia.

▸Pozwól na stronę



Polska strona traktująca o grze Half-Life - jej tworzeniem zajmuje się Szyman, Valique i Vardzio. Na stronie można znaleźć między innymi sporo aktualnych newsów, plików do ściągnięcia (mody, dodatkowe epizody, poprawki itp.), ciekawych tekstów i linków do innych stron o podobnej tematyce. Wielu zaciekawi też zapewne dział Edycja. Jeśli interesujesz się grą Half-Life lub którymś z modów powstałych na jej bazie, powinieneś odwiedzić tę stronę.

http://halflife.magres.net

▸ Uniwersalny zoom w UT

Czy chcielibyście, grając w UT, mieć dostępny tryb snajperski dla wszystkich broni? Można to osiągnąć w dość prosty sposób - w tym celu wykorzystujemy polecenie konsoli, które służy do przypisywania klawiszom różnych funkcji. Składnia tego polecenia wygląda następująco "set input [klawisz] [komenda]".
Przedtem jednak musicie przypomnieć sobie, jaki ustawiliście kąt widzenia. Jeśli go nie zmienialiście, powinien wynosić 90 stopni. Natomiast jeśli skorzystaliście z mojej rady, którą zamieściłem w wakacyjnym FPP Plusie - kąt widzenia powinniście mieć ustawiony na 120 stopni.

Do stworzenia naszego zoomu będziemy potrzebowali dwóch nieużywanych dotąd klawiszy, np.: Q i E (oczywiście każdy z was może wybrać inne - takie, które bardziej wam odpowiadają). Przypuśćmy, że chcemy, aby naciśnięcie E powodowało włączenie zoomu, a Q - jego wyłączenie. Aby osiągnąć ten efekt, należy wpisać w konsoli (uruchamiamy ją klawiszem [~]) lub minikonsoli (klawisz [Tab]) polecenie "set input q fov 90" (w przypadku gdy kąt widzenia ustawiony jest na 90 stopni) lub "set input q fov 120" - gdy kąt widzenia skonfigurowaliśmy na 120 stopni. Polecenie wpisujemy bez cudzysłowu i zatwierdzamy klawiszem [Enter]. Od tego momentu klawisz Q będzie służył do wyłączania zoomu. Aby przypisać klawiszowi E funkcję "włącznika", w konsoli należy wpisać polecenie "set input fov 50". Od razu chciałbym zaznaczyć, że każdy z was może poeksperymentować i zamiast liczby 50 podać inną, ale mniejszą od 90. Moim zdaniem, zoom jest najpraktyczniejszy wtedy, gdy podamy liczbę z przedziału od 30 do 50.

Teraz, gdy tylko będziesz chciał dokładniej wycelować w przeciwnika znajdującego się dość daleko od ciebie, wystarczy, że naciśniesz klawisz E. Gdy już go załatwisz, :) możesz użyć klawisza Q, co wyłączy zoom.

buraków, które nie pozwalały czerpać przyjemności z gry. Przy wyskakiwaniu na boki w zwolnionym czasie ręce bohatera dziwnie przesuwają się na którąś ze stron. Podczas wyskakiwania do przodu na monitorze niejednokrotnie ukazywała się głowa Maxa, co w przypadku gry FPP jest niedopuszczalne! Podobnie dzieje się, gdy strzelimy patrząc w dół podczas skoku... Jakby tego było mało, w widoku FPP zmniejszono kąt widzenia. Aby orientować się w sytuacji, trzeba cały czas rozglądać się na boki, co znacznie przeszkadza w grze... "Przerobienie" MP z gry TPP na FPP to świetny pomysł, dzięki któremu gracz mógłby w większym stopniu wczuć się w fabułę gry. Szkoda tylko, że autorzy Eep Multi zbytnio się nie postarali. Gra z wykorzystaniem tego moda, w porównaniu do oryginalnego MP, jest uciążliwa i przynosi mniej satysfakcji. Krótko mówiąc - zamiast lepiej, jest dużo gorzej. :(Jeśli ktoś z was nie grał jeszcze w MP, lepiej niech nie dotyka moda EM. Dużo lepszym rozwiązaniem jest zabawa w TPP.

Top FPP ▸▸▸

Odjęcie głosów lipcowych i dodanie październikowych spowodowało spore przetasowania na liście Top FPP, choć pozycja lidera wydaje się być dalej niezagrożona...

1. Unreal Tournament (=) - 26 punktów
2. Quake 3 Arena (=) - 18 punktów
3. Counter Strike (n) i Red Faction (n) - po 11 punktów
5. Soldier of Fortune (-1), Max Payne (+4) i Unreal (-2) - po 10 punktów
8. No One Lives Forever (-2) - 9 punktów
9. Half-Life (-3) i Quake (n) - po 7 punktów

Głosy grudniowe (należy podać maksymalnie trzy gry) można przesyłać na mój e-mail do 14 grudnia.




▸ Galeria

Dziś w galerii możecie obejrzeć kilka screenów, które przedstawiają nadchodzącą wielkimi krokami grę Soldier of Fortune 2.





Gospoda RPG



Witam w grudniowej gospodzie. Jak pewnie pamiętacie, nasza "Lista hitów wszechczasów" zakończyła się spektakularną wygraną Baldurs Gate 2. Powiem tylko tyle, że przewaga nad kolejną grą była niemal dwukrotna. Obiecałem, że cały numer będzie poświęcony grze, która wygrała, ale o Baldursie już tyle słyszeliśmy, że postanowiłem nie odgrzewać starych kotletów, a podać wam świeżutki (właściwie troszkę niedosmażony) kotlecik w postaci następcy BG2, czyli Neverwinter Nights. Jeśli jednak chcecie usłyszeć jeszcze trochę o BG2, to dajcie znać, a na pewno coś przygotujemy. Dziś również kilka słów o Wampirze - świetnym systemie "storytellingowym". I oczywiście jak co miesiąc newsy z Valkiri. Zatem smacznego i widzimy się pod koniec rubryki. ;)

Opowieści Starego Smoka

Neverwinter Nights

Do tej pory rynek gier cRPG był zdominowany przez Baldursy i baldursowate klony (Icewind Dale). Pozycje te ostatnimi czasy były wzorcowymi i inne świetne gry odbiegające od tego schematu przechodziły jak gdyby obok rynku (np. genialne, moim zdaniem, Wizards&Wariors). Jak każda interesująca seria tak i ta wzbudzała wiele kontrowersji. Jedni zachwycali się nią bez granic, inni zarzucali prostotę i banalność. Wraz z dodatkiem - Throne of Baal - czas Baldursów minął. Teraz, jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi, nadchodzi nowa era gier cRPG. Dzieje się tak za sprawą dwóch gier, które prawdopodobnie już na zawsze odmienią świat cRPG. Dziś przedstawię wam Newerwinter Nights, za miesiąc zaś powiem wam co nieco o World of Warcraft.

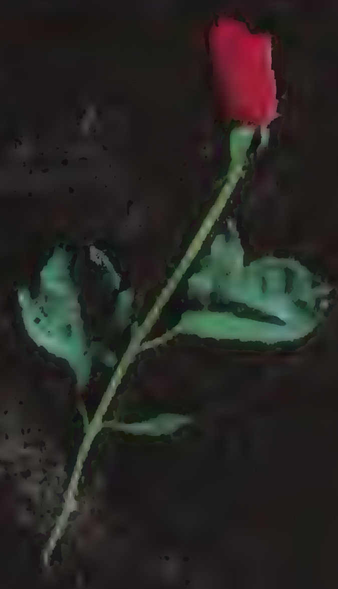
Pierwszą rzeczą, jaka wyróżnia NWN od np. innych cRPG to fakt, iż głównie jest on ukierunkowany na grę multiplayerową. Nie znaczy to oczywiście, że autorzy zapomnieli w zupełności o graczach, którzy nie mają dostępu do Internetu, lub po prostu nie stać ich na wielogodzinną grę. Dostępna wersja single player zapewni nam zabawę na około 60-100 godzin. Oczywiście tę samą przygodę będziesz mógł rozegrać w trybie wieloosobowym. Jednak o sile NWN stanowić będzie rozbudowany multiplayer, w którym będziesz mógł wcielić się, prócz w zwykłego gracza, w mistrza gry. Twórcy dostarczą nam podręczny kreator świata i przygód, dzięki któremu mistrz gry będzie mógł stworzyć dowolną przygodę i niemal dowolną lokację. Żeby było zabawniej, na bieżąco będzie on ingerował w rozgrywkę - np. wcielając się w postać bohatera niezależnego lub chociażby smoka. Prócz tego w dowolnym momencie będzie mógł zatrzymać grę (opcja zatrzymywania nie będzie dostępna dla graczy). Według zapowiedzi twórców będzie to bardzo zbliżone do normalnej - papierkowej rozgrywki w RPG. Poszczególne światy - przygody będą łączone za pomocą portali. Sercem całego świata będzie chat, który najprościej porównać do battle.netu Blizzarda. Spełni on funkcję ogólnego kanału, gdzie wszyscy gracze będą mogli się spotkać, porozmawiać i dołączyć do danej gry.

Jeśli chodzi o świat, w którym toczyła się będzie rozgrywka, to jest to doskonale graczom znany Forgotten Realms. Ściślej rzecz ujmując, północna część wybrzeża mieczy (dla bardziej zorientowanych okolice Luskan Newerwinter i Long Saddle). Rasy, z których będziemy wybierać, są również charakterystyczne dla świata Forgotten Realms - człowiek, elf, półelf, krasnolud, niziołek, gnom. Do tego dojdzie nowa rasa, którą jest półork - bardzo silny i... brzydki osobnik. Niestety nic nie wiadomo o możliwości grania potężną rasą - czyli np. elfem, drowem lub głębinowym gnomem, zatem najprawdopodobniej nie będzie to możliwe... a szkoda. Klasy postaci również będą nam znajome. Są to wojownik, mnich, ranger, paladyn, barbarzyńca, kleryk, druid, mag, czarnoksiężnik, bard; wszystkie będzie można łączyć zgodnie z zasadami trzeciej edycji D&D. Co więcej, system umiejętności zostanie również stosunkowo wiernie przeniesiony z oryginalnej trzeciej edycji D&D. Walka, jak i cały motoryka w grze będą bazowały na wspomnianych wyżej zasadach D&D 3ed. Co ważne, walka będzie się odbywała w czasie rzeczywistym. W przeciwieństwie do Baldurs Gate graczowi nie będzie dane zatrzymać za pomocą spacji gry (w trybie single player opcja ta będzie dostępna), jednak nie będzie ku temu większego powodu, gdyż - jak sami twórcy



Piórem Feniksa pisane

Wampir: Maskarada



Witaj śmiertelniku...
Czy zastanawiałeś się kiedyś, ile prawdy kryje się w ludowych podaniach o tajemniczych istotach zamieszkujących noc? O dzikich bestiach czających się w cieniu i czyhających, aż zbliżysz się do nich na tyle, by mogły pochwycić twe kruche ciało i pozbawić tego, co w nim najcenniejsze? Aż podejdziesz na tyle blisko, by ich ostre zęby mogły wbić się w twoją, jakże delikatną, szyję? I w końcu: na tyle, by twoja gorąca krew mogła spłynąć w ich żyły i choć na chwilę napełnić martwe tkanki ciepłem? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, ile prawdy jest w opowieściach o wampirach? I czy kiedykolwiek przypuszczałeś, że możesz zostać jednym z nich?

Tak, możliwość taka istnieje. Wystarczy wkroczyć do Świata Mroku, gdzie na ulicy współczesnego Nowego Jorku, Warszawy czy jakiegokolwiek innego miasta, podczas nocnej przechadzki ktoś może zaoferować ci w podarunku życie wieczne. Jeśli się zgodzisz, ciemność otworzy przed tobą podwoje - zyskasz nieśmiertelność, ale stracisz jedną, "drobną" rzecz... własną duszę.

Kiedy zdecydujesz się na ten odważny krok, staniesz się członkiem jednego z wampirzych klanów. Staniesz się Kainitą, istotą egzystującą wyłącznie dzięki krwi swych żywicieli. Nocnym łowcą, na którym zaciążyła klątwa drążąca wampirzy ród od czasu, kiedy Kain zabił brata i został przeklęty przez Boga. Jako członek wampirzej społeczności zwanej Camarillą zostaniesz zobowiązany do przestrzegania Maskarady, czyli starej tradycji, która ma na celu zatajenie waszej obecności na tym świecie. Jej złamanie skończy się dla ciebie niechybną i ostateczną śmiercią. Zostaniesz również wplątany w odwieczną intrygę, w Jyhad - ogromny spisek, który wampiry knują przeciwko sobie samym. Od ciebie będzie zależeć, czy zostaniesz w tej grze graczem, czy tylko kolejnym z "pionków". Musisz też pamiętać, że przemiana nie zakończy twoich problemów - wręcz przeciwnie, te dopiero odnajdą do ciebie drogę. Przede wszystkim skazany zostaniesz na walkę z rodzącą się w tobie bestią, która jest coraz silniejsza i coraz bardziej chce się uwolnić, by niszczyć wszystko, co cię otacza. Nigdy nie ujrzysz słonecznego blasku i zawsze będzie ci towarzyszył głód krwi, a co najważniejsze - wszystko to może się ciągnąć przez całą wieczność. Tak... ponieważ niewiele rzeczy jest w stanie ukrócić twą mękę. Ogień, magia słońca, odjęcie głowy, skok z wieżowca, to jedyne ścieżki prowadzące do ostatecznej śmierci. Strzeż się kołków! Co prawda nie zabiją cię, ale za to bardzo skutecznie unieruchomią. Dlatego musisz pamiętać, żeby nikomu nie wyjawiać miejsca spoczynku... Jak widzisz, powinieneś rozpatrzyć wiele spraw, nim zdecydujesz się na przyjęcie mrocznego daru... Ach... musisz też wiedzieć, że nie zawsze dana ci będzie możliwość wyboru...

Życie jest jak teatr...
Sięgając po Wampira: Maskaradę, pamiętaj o tym, że jest to gra przeznaczona dla graczy, którzy nie chcą zabijać 9875 goblina czy ratować 7634 księżniczki. Stworzono ją dla tych, którzy cenią sobie klimat i rozwój psychiki bohatera. To wszystko z tej prostej przyczyny, że bazuje ona na systemie narracyjnym, którego podstawą było dostarczenie dobrej opowieści... a to co innego niż odbycie kolejnej z przygód. Akcja toczy się dużo płynniej niż w systemach kostkowych. Narrator samodzielnie podejmuje wszystkie decyzje, które zaważą na dalszym ciągu historii. Płynność wynika też z faktu, że na jej kształt ogromny wpływ mają gracze - prowadzący nie musi już obmyślać skomplikowanych przygód i mając dobrą drużynę, można się spodziewać, że poczynania jej członków stworzą przygodę, redukując tym samym rolę narratora do poziomu sędziego.

Kolejną ważną sprawą jest to, że system przewidziano dla doświadczonych graczy, którym największą frajdę sprawia jak najlepsze odegranie roli postaci. Tutaj mają taką możliwość, ponieważ większa część rozgrywki przybiera formę swoistego przedstawienia teatralnego. Po prostu pewna scena odgrywana jest tak, jakby działa się w rzeczywistości. Nazywa się to dramą i znacznie podnosi wartość oraz atrakcyjność rozgrywki. Jeśli zatem poszukujesz odmiany i czujesz się na siłach, by wieść trudną wampirzą egzystencję, ponadto chcesz, aby skrót RPG naprawdę oznaczał Role Playing Game (a nie Rąbać, Palić, Gwałcić), zapraszam do Świata Mroku!

zapewniają - interfejs będzie na tyle czytelny, aby z pomocą niewielkiej liczby klawiszy swobodnie wykonywać wszelkie dostępne akcje. Wracając jednak do walki. Nie będzie ona przypominała bezmyślnego klikania, jak to ma miejsce chociażby w Diablo 2, i np. wydając komendę ataku, nasz bohater będzie tak długo atakował, aż nie odwołamy polecenia. Co więcej, w trakcie ataku będziemy mogli wydać rozkaz np. rozbrojenia wroga - postać spróbuje go wykonać, a później wróci do zwykłego zadania. W przypadku śmierci bohatera skutek będzie zależny od serwera. Od zwykłego respawna, poprzez karne odebranie pewnej ilości exp, aż do jego nieodwracalnej śmierci. Podobnie jak w Diablo 2, postacie w trybie multiplayer uzyskają status albo oficjalnych - przechowywanych na serwerze producenta i zabezpieczonych przed cheaterstwem, albo będą to te, które znajdą się na lokalnych dyskach i ...będzie je można dowolnie modyfikować. Niestety postacie przechowywane na dyskach lokalnych nie będą miały dostępu do niektórych serwerów.

Ciekawostką, jaką dostarczą nam autorzy, będzie możliwość przeniesienia postaci z Baldurs Gate 2, jednak pozostanie ona nieoficjalna. Grafika, jaką oferuje nam NwN, to w pełni trójwymiarowe środowisko oparte na engine'ie graficznym zwanym Omen (a ściślej - na jego odmianie; został on wykorzystany np. w MDK2). Izometryczny widok z punktu widzenia trzeciej osoby jest niewątpliwie najlepszym do ukazania tak wspaniałego dzieła. Mnie uderzył niesamowity realizm, którego zwieńczeniem są efekty cieni, w innych grach traktowane po macoszemu. W zależności od pory dnia i oświetlenia będzie on się wydłużał lub skracał. Jeśli chodzi o potwory występujące w grze, to grafikom należy się Oskar, gdyż są to niemal trójwymiarowe kopie tego, co możemy znaleźć w bestiariuszu do D&D 3ed. Widząc walczącego minotaura, pierwszy raz nie chciałem znaleźć się w zasięgu jego topora, a przecież nie jest to najsilniejszy przeciwnik - ledwo w środku tabeli. Generalnie grafika w NWN nosi znamiona wielkości - czyli nie istnieje dla siebie, jak to ma miejsce w wielu innych grach - ale jest narzędziem przedstawiającym niesamowity świat, co jeszcze bardziej podnosi jej walory. Zacierajcie zatem rączki, bo coś mi się wydaje, że gra będzie prawdziwym hitem wszech czasów.

VALKIRIA DONOSI

www.valkiria.net

W związku z zamieszaniem dotyczącym polskiej dystrybucji filmu "Władca Pierścieni" w naszym kraju trafi on do kin dopiero 15 lutego 2002. Jest to kolejny dowód na bezmyślność decydentów rodzimej branży filmowej. A piraci aż ręce zacierają z radości.

Ruszyła pierwsza w Polsce strona poświęcona najnowszemu systemowi wydanemu przez MAG-a pt. "Wiedźmin: Gra Wyobraźni". Strona jest hostowana przez Valkirię. W jej tworzeniu pomagają autorzy podręcznika. Jej adres: http://wiedzmin.vrpg.net.

Niebawem pojawi się pierwszy numer dwumiesięcznika "Biały wilk", który jest w całości poświęcony grze fabularnej "Wiedźmin". Pismo wydane zostanie przez MAG-a.

Prace nad grą fabularną "Necropunk", której autorami są ekipy Sarmatia Group i Portala, powoli dobiegaj końca. Postnuklearny system (przypominający serię Fallout czy film "Mad Max") ujrzy światło dzienne na początku 2002 roku. Więcej szczegółów: http://www.necropunkvault.com.

Kolejnym systemem "Nowej Fali", wydanym przez Portal, są "Urwisy". Ten podręcznik zawierać będzie 3 różne systemy, a szczególną uwagę zwraca ostatni, w którym gracze wcielają się w... krasnoludki. Połączenie PeeReLowskiej rzeczywistości z bajkami dla dzieci i filmem "King sajz" gwarantuje świetną zabawę.

W lutym odbędzie się w Krakowie kolejny już konwent miłośników fantastyki - Krakon 2002. Impreza co roku zbiera pochlebne opinie. Fandom krakowski znany jest z organizacji świetnych imprez. Więcej na ten temat: http://www.valkiria.net.

Witam ponownie. No i jak smakowało? Zakładam, że smakowało, ponieważ reklamacji po odejściu od kasy nie uwzględnia się. :) Za miesiąc poczytacie o World of Warcraft, a ja postaram się wywęszyć najświeższe informacje o tym tytule. Na koniec - nie zapominajcie o naszej liście dyskusyjnej. Jeśli chcecie się do niej zapisać, wystarczy wysłać maila na adres listserv@silvershark.com.pl z treścią: join gospoda, <twój_adres_email>. Możecie również słać uwagi bezpośrednio, bez zapisywania się - gospoda@action-plus.com.pl . Do zobaczenia za miesiąc.

Co za pomysł!!!

Wśród listów, które przychodzą do naszej redakcji, znalazł się ostatnio jeden bardzo wyjątkowy. Jeden z naszych czytelników, Tomek Fikulski z Krakowa, opisywał w nim swoją ulubioną grę. Kiedy czytaliśmy list, chmury na ciemnym niebie rozpierzchły się, a nas oświeciło. Wpadliśmy na pomysł nowego konkursu, który na stałe będzie gościł na łamach. Przysyłajcie nam swoje pomysły na gry (z dopiskiem "Co za pomysł!!!") - my je ocenimy, zrobimy wam do nich okładkę i nagrodzimy grą z naszego skarbca.



Pomysł:

Mam taki pomysł na grę, mogłaby się nazywać "Korek". Chodziłoby o to, że gracz byłby jednym z kierowców w zakorkowanym mieście i musiałby dotrzeć z jednego miejsca na inne, przebijając się przez stojące samochody, szukając skrótów itd. Grę można by zrealizować w rzucie "z lotu ptaka", tak jak np. w Micro Machines, albo i w trójwymiarze. Na dotarcie ze startu do celu każdej planszy byłby oczywiście czas, w którym trzeba by się było zmieścić. Fabuła mogłaby być taka, że bohater gry chciałby np. poderwać jakąś dziewczynę i każdy etap byłby z tym jakoś związany, np. że jedzie ją zawieźć do fryzjera, że umówił się z nią na randkę i musi zdążyć na czas, że musi zawieść jej mamusię do lekarza itd. Na końcu musiałby zdążyć na ich ślub. Inna opcja to jakieś gangsterskie porachunki.

Ocena:

Pomysł bardzo ciekawy i nieźle się zapowiada. Duża grywalność zapewniona, a jeśli desingerzy przygotowaliby dobrą grafikę i odpowiednią oprawę muzyczną - np. radio a'la seria Grand Theft Auto mógłby być naprawdę duży przebój. Dorzucamy nasz pomysł wszystko mogłoby się dziać w Polsce, na polskich drogach - wtedy emocje byłyby dużo większe.

Sport to zdrowie



Jesienno-zimowa aura nie jest szczególnie sprzyjająca, aby uprawiać sport, ale dzięki **firmie IM Group**, będącej dystrybutorem doskonałych **gier sportowych**, nawet teraz, gdy za oknami zimno, możemy przeżyć **sportowe emocje**.

Z tej okazji zorganizowaliśmy dla was **konkurs**, w którym wygrać możecie jedną z tych świetnych sportowych gier: **FIFA 2002, NHL 2002, F.A. League Manager 2002, F1 2001, Roland Garros** oraz **Championship Manager 01/02.**

Jesteś maniakiem sportu? Chcesz jedną z tych gier? Napisz do nas, którą dokładnie i dlaczego. Zgłoszenia nadsyłajcie do 15.XII na adres redakcji lub mailem na **quizplus@actionplus.com.pl**. Najlepszych nagrodzimy!!!



Konkurs The Watchmaker

Już od 23.X w sklepach na terenie całego kraju kupić można fascynującą grę przygodową Zegarmistrz PL. Z okazji jej premiery, dzięki uprzejmości firmy Manta, polskiego dystrybutora gry, przekazujemy wam zagadkę wymyśloną przez samego Zegarmistrza:

Znasz odpowiedź na zagadkę Zegarmistrza? Jeśli tak, wyślij ją na kartce pocztowej z dopiskiem Zegarmistrz na adres redakcji lub mailem na quizplus@actionplus.com.pl. Wśród wszystkich zgłoszeń wyłonimy zwycięzców, których nagrodzimy jedną z 7 gier Zegarmistrz PL.

Co to takiego - dobry jest, gdy chodzi i bije, a zepsuty, gdy stoi i dźwięku z siebie nie wydaje?

Lista przebojów

Czas na comiesięczną dawkę statystyki. Pamiętajcie, że to wy współtworzycie ten dział. Top Ten Plus powstaje na podstawie waszych propozycji! Przypominam też, że pozostałe trzy listy przebojów prezentujemy za European Leisure Software Publishers Association.

No dobrze. Co my tu dziś mamy? Wyraźnie widać, że macie już dość domowych pieleszy oferowanych przez The Sims. Gra spadła aż na piątą pozycję, zaś typowo rozrywkowy tytuł, jakim jest Tony Hawk Pro Skater, stał się waszym faworytem. Pewnego smaczku temu przetasowaniu dodaje fakt, że Tony poprzednio zajmował właśnie piątą pozycję!

W środku stawki wystąpiły lekkie ruchy, ale w zasadzie "na zachodzie bez zmian". Pod numerem dziewięć pojawili się za to Komandosi. Promocja ta nie ma raczej nic wspólnego z ostatnimi wydarzeniami w świecie. Giera jest czadowa i zapewne zajdzie znacznie wyżej. Na dziesiątym ponownie tytuł z GBA. Tym razem palmę pierwszeństwa zdobyli braciszkowie Mario. Bomberman jest teraz political incorret, czemu daliście wyraz w waszym głosowaniu. Tyle nowinek. Do zobaczenia za miesiąc!

W tym numerze nagrodę - grę, wylosował Mariusz D. z Wrocławia. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wystarczy tylko przedstawić własną propozycje hitów!

Top Ten Plus

1 Tony Hawk Pro Skater 2 (5)
Ale ten czas leci! Tony Hawk ma już 30 na karku, a nadal śmiga! Miodzio! Perfekcyjny symulator jazdy na deskorolce. Można też wybić sobie zęby i zalać się krwią.



2 Diablo 2 (2)
Pan Zniszczenia trzyma się na szczycie listy przebojów. W przeciwieństwie do Tony Hawka jest nieśmiertelny.



3 Max Payne 1 (3)
Max zatrzymał się chyba w bullet time'ie. Jego pozycja nie zmieniła się od zeszłego numeru.



4 Quake 3 Arena (6)
25 aren i siedem etapów prowadzi ostatecznie do Xaero, najlepszego z wojowników Quake'a.

5 The Sims (1)
Symulator normalnego życia. Dla tych, którzy chcą mieć dom, żonę i dziecko.



6 Red Faction (4)
Parker, robotnik pracujący dla Korporacji Ultar na Marsie, ma dość kapitalistycznego wyzysku. Proletariusze wszystkich krajów łącznie się w grze z Volitio Inc.!

7 Driver 2 (7)
Tanner, policjant z zasadami, dosłownie roznosi na zderzaku własnego wozu gangi panoszące się w USA.



8 Alien Nations 2 (9)
Supergierka z Jowood/Infogrames utrzymana w klimatach Settlersów.

9 Commandos 2: Men of Courage (N)
Oddział specjalny realizuje szereg misji w każdym zakątku globu. Jeśli czujesz się wyjątkowy i specjalny, leć z nimi.



10 Mario Kart: Super Circuit (N)
Grafika wspiera się na engine'ie MODE7, który imituje 3D. Sama gierka szalenie grywalna. Odpaliłem ją i o mało nie umarłem z głodu.

PC

MNL		PP	
1	Championship Manager: Season 01/02	-	N
2	Commandos 2: Men of Courage	1	
3	Max Payne	4	
4	Red Faction	3	
5	The Sims: House Party	-	N

Commnados 2 - strategiczno-taktyczna gra z Pyro Studios. Chciałbyś dostać się do jednostki specjalnej - "Grom"? Musisz najpierw przejść trening w Commandos 2.

The Sims - to chyba najbardziej znany symulator normalnego życia podstawowej komórki społecznej (to jest rodziny). Dość nadętej gadki, czas na party!

GBA

MNL		PP	
1	Mario Kart: Super Circuit	1	
2	Super Mario Advance	2	
3	Tony Hawk Pro Skater 2	4	
4	Rayman Advance	5	
5	X-Men: Regin of Apocalypse	-	N

Rayman Advance - pierwszy Rayman pojawił się jeszcze w czasach prehistorycznych na komputerach Amiga. Teraz gierka jest nieporównywalnie lepsza. Kolorowa bajeczka dla młodszych odbiorców.

Mario Kart: Super Circuit - wyścigi podobne trochę do Crazy Circut. Oczywiście braciszkowie Mario wygrywają!

PS2

MNL		PP	
1	This Is Football 2002	1	
2	Resident Evil - Code: Veronica	2	
3	Dave Mirra Freestyle BMX 2	-	N
4	Gran Turismo 3	4	
5	Thunderhawk: Operation Phoenix	-	N

Gran Turismo 3 - stworzony przez Polyphony Digital, Gran Turismo po prostu wymiata do czysta inne symulatory samochodowe. Widoczki, fizyka - miodzio!

This is Football 2002 - gra święci triumf na PS2. Bardzo dobry symulator z fotorealistyczną grafiką. Po meczu będziesz miał poobijane kolana. To pewne.

Po przejściu gry zrestartuj konsolę. Po ponownym uruchomieniu gry przejdź zaś do menu i wciśnij R1 + L1. W ukrytym menu będziesz miał teraz dostęp do opcji, która określa, jak wiele amunicji podnosisz za jednym razem - możesz ją zwiększyć dwu- lub trzykrotnie.
Odblokowanie trybu Another Hard Riddle
Przejdź grę przy wszystkich trzech ustawieniach trudności zagadek: Easy, Normal i Hard. Gdy przejdziesz grę na poziomie Hard Riddle, zagadki ulegną zmianie, dając twoim szarym komórkom kolejną szansę wykazania się.
Zdobycie Book of Lost Memories
Przejdź grę. Następnym razem, gdy ją zaczniesz, na stoisku z gazetami niedaleko Texxon Gas Station znajdziesz gazetę, a wewnątrz niej księgę.
Zdobycie piły łańcuchowej
Aby zdobyć ten bardzo ułatwiający grę gadżet, musisz ją ukończyć na poziomie Normal z normalnymi zagadkami. Gdy zaczniesz grać drugi raz, przeszukaj pnie drzew znajdujące się niedaleko cmentarza, a natkniesz się na całkiem sprawne narzędzie pracy drwali. Miłego cięcia!
Zdobycie Dog Key
Niedaleko Jack's Inn możesz natknąć się na budę psa - pod warunkiem jednak, iż widziałeś już trzy z zakończeń gry lub też zakończenie ze zmartwychwstaniem (Rebirth). Poszukiwany klucz znajdziesz właśnie w jej wnętrzu.
Zdobycie Obsidian Goblet
Przejdź przynajmniej jeden raz grę. Gdy będziesz grał następnym razem, przeszukaj półki w Silent Hill Historical Society, a natkniesz się na poszukiwany przez ciebie Obsidian Goblet.
Zdobycie White Chrism
Przejdź przynajmniej jeden raz grę. Następnym razem powróć do apartamentu numer 105 w Blue Creek Apartments - w kuchni natkniesz się na naczynie z białym "czymś" - wystarczy, że je dokładnie zbadasz.
Chcesz przeczytać wszystkie teksty?
Cóż, najpierw musisz obejrzeć wszystkie pięć zakończeń gry, czyli de facto tyle właśnie razy ją przejść. Ale gdy rozpoczniesz grę po raz szósty, będziesz mógł odczytać wszystkie, wcześniej nieczytelne napisy! A to wystarczający powód, by przejść ją ponownie.
Miękki reset
Zaciąłeś się w grze i chciałbyś szybko powrócić do głównego jej menu? Nie musisz restartować konsoli, wystarczy że wciśniesz jednocześnie L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START i lądujesz tam nieco szybciej.

Spider-man (PC)

W menu CHEAT wpisz: Leanest. Zobacz, jak proste jest teraz twe życie :).

Sub Command (PC)

Chciałbyś popłynąć na misję innym okrętem? Nic prostszego. Wybierz misję swoich marzeń i najedź kursorem myszy na pole, w którym wypisany jest typ twojego okrętu podwodnego. Aby móc wybrać dowolny z udostępnianych przez grę, wciśnij klawisz [TAB]. I to wszystko! Wystarczy, że teraz klikniesz czerwoną strzałkę, a pojawi się lista, dzięki której będziesz mógł na przykład bronić Stanów pływając Akulą.

Typing of the Dead (PC)

Wprowadź na ekranie poniższe kody do wpisywania haseł, i gotowe:
BBCDTC: dostajesz dostęp do trybu Vs. CPU Mode 1
DOAKSIM: dostajesz dostęp do trybu Vs. CPU Mode 2
STKZJGH: dostajesz dostęp do trybu Vs. CPU Mode 3
POQRTJC: w Options menu możesz wybrać opcję nieskończonej liczby kontynuacji
DEBTINU: w Options menu możesz ustalić do dziewięć kontynuacji
TORAMAN: w Options menu możesz wybrać 5 żyć
KIKMAHP: dostajesz dostęp do wszystkich ukrytych opcji
TMTSINO: możesz iść od razu na ostatni poziom gry

World War 2: Iwo Jima (PC)

Podczas gry naciśnij ['] i wpisz:
give (weapon) [ilość] - dostajesz daną broń (lista poniżej) - np. give bazooka 1 = 1 bazooka.
Colt 45; bazooka; machinegun; machete; colt 45; rifle; bazooka; machinegun; flamethrower landmine.
Uwaga: nie każda broń dostępna jest na danym etapie.

World War 3: Black Gold (PC)

W czasie gry naciśnij Enter i wpisz: peace. Teraz będziesz mógł wpisywać kody:
HereYouAre! - widzisz wroga i jego struktury na mapie
BeautifulWorld - odsłania mapę
Shower - o ho, ho :) - stosuj, gdy wroga dużo, a ciebie mało :)
MoneyForNothing - dużo kasy
Limit_up - ustalasz cenę jednostek
NobelPrize 1 - błyskawiczne badania naukowe
Smash - wielkie bum! w centrum ekranu
I kody o nieznanym działaniu:
GoHome!; ByeBye; Tromaville; Moonlight; Hide; IDKFA; NewOne; MyBrainIsFaster; UltraScience; ScienceForNothing; JudgementDay

Zoo Tycoon (PC)

Za pomocą winzipa rozpakuj config.ztd. Wykorzystując edytor tekstu edytuj plik economy.cfg. Znajdź sewkencję cZooDooRecyclingAmount i zmień jej wartość wedle woli (im wyżej, tym lepiej :)).
cKeeperCost - to pensje stróżów. Domyślnie ustawiona jest na 800, naturalnie możesz znacznie je obniżyć :).
MSMaxCash to ilość kasy, z jaką zaczynasz grę. Po zakończeniu edycji ponownie pakujesz wszystko pod starą nazwą (czyli config.ztd).

Inne triki
Dodatkowe zwierzątka - nazwij jednego z wystawców
Cretaceous Corral - dostajesz triceratopsa
Xanadu - jednorożec
Kasa:
naciśnij Shift + 4 - dostaniesz 10 000 $

Arctic Thunder (PS2)

Tryb All Atomic Snowballs
W tym trybie wszystkie znajdźki zmienią się w atomowe śnieżki. Aby go aktywować, przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kwadrat, kwadrat, kwadrat, L1, kółko, Start.
Tryb All Boost
Aby aktywować ten tryb (wszystkie znajdźki to boosty), przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kółko, L1, R1, kółko, R2, Start.
Tryb All Random Pick-ups
Aby aktywować ten tryb (wszystkie znajdźki będą odtąd losowane), przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: R1, R2, kwadrat, kółko, R1, R2, Start.
Tryb Expert
Aby aktywować ten tryb (jakby normalna gra była zbyt prosta...), przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kółko, kwadrat, kółko, kółko, kwadrat, Start.
Tryb Invisible
Aby aktywować ten tryb (jak sama nazwa wskazuje - niewidzialność rulez!), przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kwadrat, kółko, kwadrat, R2, kółko, kółko, Start.
Wyłączenie Drones
Aby aktywować ten tryb, przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kwadrat, kwadrat, kółko, kółko, L1, R1, Start.
Brak Power-upów
Aby aktywować ten tryb (brak znajdziek), przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kwadrat, kwadrat, kółko, kwadrat, R2, kwadrat, Start.
Tryb Wheelie
Aby aktywować ten tryb, przed wyborem postaci wprowadź poniższą kombinację: kółko, L1, kwadrat, R2, kwadrat, L2, Start.

Colobot (PC)

Naciśnij **Control + Break** podczas gry i wpisz:

winmission - wygrywamy!
lostmission - przegrywamy
allresearch - wszelkie wynalazki
allmission - dostęp do wszystkich misji
nolimit - god mode
fullpower - odnawia "jet power" we wskazanym obiekcie
fullenergy - regeneruje baterie danej jednostki
fullshield - jw ale pole siłowe
fullrange - dostęp do wszystkich botów
selectinsect - wybierz i kontroluj insekta
showsoluce - dostęp do wszystkich podpowiedzi itd.

Commandos 2: Men of Courage (PC)

Wpisz imię gracza jako: **GONZOANDJON**, ew. w czasie gry wybierz komandosa i wpisz: GONZOANDJON.

Tak czy inaczej, możesz potem korzystać z poniższych ułatwień:
[Shift] + X - teleportacja
[Ctrl] + V - niewidzialność
[Ctrl] + I - nietykalność
[Ctrl] + (-) - ilość FPS
[Ctrl][Shift] + N - wygrałeś misję!
[Ctrl][Shift] + X - zabijasz wszystkich wrogów!

Kody do leveli:
Stage 1 - NORMAL: XHGDR; HARD: PLKUM; VERY HARD: PVTSL
Stage 2 - NORMAL: WKUC4; HARD: JE5SH; VERY HARD: SKDJF
Stage 3 - NORMAL: YSM51; HARD: DFY3B; VERY HARD: 3DYNG
Stage 4 - NORMAL: B7D8F; HARD: K9D3H; VERY HARD: 9BG3S
Stage 5 - NORMAL: 3GHSL; HARD: NMWQ9; VERY HARD: KJWJK
Stage 6 - NORMAL: AZLM1; HARD: 16G3L; VERY HARD: E2J7H
Stage 7 - NORMAL: JAHSG; HARD: WL3CZ; VERY HARD: ZX78Y
Stage 8 - NORMAL: UN63A; HARD: LPQ6T; VERY HARD: TRIB4
Stage 9 - NORMAL: VAZ2P; HARD: SRCM8; VERY HARD: TRD78
Stage 10 - NORMAL: 9TT5W; HARD: PAEN8; VERY HARD: 1LPQD

Deer Hunter 5: Tracking Trophies (PC)

W Hunt View naciśnij F8. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips, [Enter], [F8], by zamknąć okno.
dh5find - jesteś w pobliżu najbliższego zwierzęcia
dh5findnext - kolejne zwierzę
dh5beacon - zwabiasz jelenie
dh5showme - widzisz jelenie na mapie

Devil May Cry (PS2)

Chciałbyś uzyskać ocenę S na każdej misji? Oto jej wymagania (w kolejności: nr misji, maks. czas, liczba orbów):

1, 6:00, 400; 2, 7:00, 450; 3, 3:00, 550; 4, 4:00, 550; 5, 2:00, 100; 6, 3:30, 250; 7, 3:00, 650; 8, 3:00, 585; 9, 8:00, 1500; 10, 4:30, 600; 11, 5:30, 1000; 12, 4:00, 700; 13, 2:30, 200; 14, 5:00, 500; 15, 10:00, 1400; 16, 6:00, 1000; 17, 7:00, 600; 18, 6:00, 900; 19, 3:30, 500; 20, 4:30, 700; 21, 5:00, 700; 22, 5:00, 0; 23, 7:00. 600

Punkty zdobywane za misje dodatkowe.
Poza punktami zdobywanymi za czas oraz zabitych wrogów, możesz jeszcze zdobyć punkty dodatkowe za przechodzenie misji ukrytych. Poniżej znajdziesz listę misji i otrzymywane za nie punkty:

Critical Hit: 200; Phantom Baby: 100; Phantom Baby 2: 100; The Three Beasts: 100; One-Eyed Evil: 200; Wandering Ghost: 200; Water Cell: 100; Treasure of the Reaper: 200; Stairway of Tranquility: 100; Shadow of Darkness: 200; Blue Gem in the Sky: 200; Hidden Bangle: 200.

Liczba punktów niezbędnych do otrzymania kolejnych stopni w rankingu.

S: 1000-1500; A: 800-999; B: 500-799; C: 0-499; D: -1 lub poniżej

Położenie misji dodatkowych
Critical Hit
Misja 3 - wskocz do wody w pobliżu rozwalonego mostu.
Phantom Baby
Misja 4 - cofnij się do kościoła, w którym walczyłeś z Phantomem.
Phantom Baby 2
Misja 4 - pokonaj Phantom Baby i udaj się do pomieszczenia God of Time.
The Three Beasts
Misja 4 - w pokoju poniżej pomieszczenia z dwupłatem.
One-Eyed Evil
Misja 5 - wróć się do pomieszczenia, w którym po raz pierwszy zobaczyłeś Beezelbuba.
Wandering Ghost
Misja 11 - wróć się do ostatniego pomieszczenia misji 10.
Water Cell
Misja 13 - podejdź do szkieletu kapitana w jego pomieszczeniu.
Treasure of the Reaper
Misja 15 - popatrz na czaszkę w pomieszczeniu, w którym dostałeś pierwszy Shield Emblem.
Stairway of Tranquility
Misja 16 - pokonaj Griffona, a następnie cofnij się do koloseum.
Shadow of Darkness
Misja 16 - pokonaj Nightmare i wróć ponownie do pomieszczenia z dwupłatem.
Blue Gem in the Sky
Misja 17 - użyj Air Raid, by przejść na drugą stronę zwalonego mostu.
Hidden Bangle
Misja 21 - przyjrzyj się przedniej ścianie statuy God of Time.
Odblokowanie All Star Group Photo
Wystarczy, że uzyskasz rangę S na wszystkich misjach.
Odblokowanie trybu Dante Must Die
Musisz przejść tryb Legendary Dark Knight.
Odblokowanie poziomu easy
Jedyne, co musisz robić, to grać bardzo słabo, czyli na przykład korzystać wiele razy z Continue na początkowych poziomach. Po pewnym czasie uzyskasz dostęp do poziomu easy, dzięki któremu przejście gry stanie się dziecinnie proste!
Odblokowanie poziomu hard
Odblokowuje się automatycznie po pierwszym przejściu gry.
Odblokowanie trybu Legendary Dark Knight
By się do niego dobrać, musisz przejść grę na poziomie hard.
Odblokowanie trybu Super Dante
Jeśli gra nadal wydaje ci się za prosta, przejdź grę na poziomie Dante Must Die.

Driving Emotion Type-S (PS2)

Jak odblokować samochody - mazda RX-7 FC3S i toyota sprinter trueno GTV?
Wystarczy, że wygrasz Autocross 2.

A jak odblokować samochód toyota MR2? Musisz wygrać Autocross Online Training Mode.

Empire of the Ants (PC)

Wpisz w linii komend: /11 (np. Ants.exe /11). Uruchom grę i wpisz:
showmap - odsłania mapę
Disco - mrówki tańczą disco :)
marche - 'zamraża' mrówki
WinLevel - wygrywasz misję
LoseLevel - przegrywasz misję
wannaFood - jedzonko
wannaMat - surowce

Kessen II (PS2)

Chciałbyś grać po dowolnej ze stron?

Aby uzyskać możliwość gry siłami Cao Cao lub Lui Bei, musisz jedynie ukończyć grę. Gdy będziesz ją chciał rozpocząć jeszcze raz, wybierz w głównym menu opcję New Game, a będziesz mógł wybrać dowolną ze stron.

Mars Taxi (PC)

Można je wpisać w dowolnym momencie w czasie gry.
ZEROGEEKICKSASSHUHHUHHUHHUH - wyłącza grawitację.
GAME OVER - nomen est omen. Tylko nie zapomnij o spacji!
TROUBLEWITHYOURINNEREAR - zmienia grawitację na odwrotną.
MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSCA-NYOU - wyłącza sprawdzanie kolizji i troszkę nagina zasady na twoją korzyść, co objawia się większą liczbą punktów, dodatkowymi wózkami itp.
EJECT - katapultuje twojego pasażera - jeśli go masz, bo jeśli nie...
COMEONEVERYBODYFREEBEERFORALLOFYOU - nudzi ci się? To wpisz i zacznij się modlić!
MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHO-LESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL - zwiększa siłę czarnych dziur.
MAJORENGINEMALFUNCTIONONMARS - jeśli masz wystarczająco dużo odwagi...
CANYOUSHOWMETHEENDINGSEQUENCE - jak wskazuje cheat - końcówka gry.
ISTHISACHEAT - czy to jest cheat?
THISISNOTACHEATCODE - czy to jest cheat? Pytanie, na które odpowiedź brzmi - nie.
GETTHOSEFREAKSOUTTAMYFACETHEYBOREME-NOEND - zmniejsza liczbę pasażerów, których musisz zabrać, zanim będziesz mógł zmienić miejsce pobytu.
MASOCHISMISMYTHINGIJUSTLOVEFLYINGTHOSE-BLOKESAROUND - w tłumaczeniu: "jestem masochistą i wprost kocham latać dookoła tych budynków".
THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINE-TOGETABETTERONE - dostajesz lepszy statek.
ICHBINZUGEILFUERDIESENLEVEL - przechodzisz do następnego poziom.
CREDITS - lista płac twórców gry.

Mat Hoffman's Pro BMX (PC)

Spauzuj grę, wciśnij Shift i wpisz:
S66S - grube opony
4awd - perfekcyjny balans
4w62 - więcej czasu
648w - dostęp do 'burnside'
648a - dostęp do szkoły
648d - dostęp do magazynów
648s - dostęp do 'granny'
as86wa84 - masz stale 'full special'
466wss - mnożysz swój wynik przez 10
ssw664 - dzielisz swój wynik przez 10

Microsoft Train Simulator (PC)

Chcesz zasuwać jakieś 380 km/h? No to wybierz 'simple controls', trasę z Innsbrucka do St. Anton (startujemy w St. Anton). Wybierz Flying Scotsmana i zaczynaj. Z pociągu zostaw tylko lokomotywę z tendrem, rozpędź się tak, by regulator wskazywał 100% - wtedy naciśnij klawisz D i łap się, czego tylko możesz!

Monopoly Tycoon (PC)

Wykorzystanie bugu w gierce i szybkie aukcje.

By wygrać dowolną aukcję, nie podbijając w ogóle ceny, postępuj dokładnie według poniższego opisu: rozpocznij grę i gdy tylko przejdziesz na ekran aukcji, zapisz stan gry. Następnie wyjdź z niej i wczytaj przed chwilą zapisany stan. W bardzo wielu przypadkach gracze sterowani przez komputer wycofają się z akcji, a ty wygrasz ją bez potrzeby podbijania ceny! Jeśli któryś z konkurentów wyłamie się z tej reguły, po prostu jeszcze raz wczytaj grę, i po sprawie.

Paris-Dakar Rally (PC)

Wpisz imię gracza **ILUMBERJACK**, a dostaniesz wszystkie wozy do wyboru.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (PC)

XPki za free!
Chciałbyś zdobyć mnóstwo punktów doświadczenia? Stwórz w katalogu "/data/" w miejscu, gdzie zainstalowałeś grę, plik "cheats.txt" - na przykład za pomocą Notatnika Windows. Plik może być całkowicie pusty, najważniejsze, by był. Uruchom grę: jeśli wszystko zrobiłeś OK, w lewym górnym rogu ekranu zobaczysz liczbę klatek. Ale najważniejsze, że wciskając w czasie gry [+] z klawiatury numerycznej, dodajesz swoim herosom punktów doświadczenia!
Edycja współczynników
Jeśli niestraszne ci grzebanie w plikach ani układ szesnastkowy, oto sposób na zmianę zdrowia oraz sześciu podstawowych współczynników. UWAGA! Zrób najpierw kopię pliku, by nie stracić save'a, gdy coś nie wyjdzie!
1. Po stworzeniu drużyny rozpocznij nową grę i zapisz jej stan. Ewentualnie możesz po prostu dodać nową postać do drużyny i zapisać stan.
2. Otwórz plik ze stanem gry (ma rozszerzenie .sav - ostatni najprościej znaleźć po dacie) w edytorze umożliwiającym edycję plików w hexach.
3. Wyszukaj w pliku imię postaci.
4. Edycja zdrowia. Sprawdź najpierw stan postaci (np. 10/10). Teraz szukaj ciągu, który wygląda tak: 0a 00 00 00 0a i zamień oba 0a (które oznaczają 10) na dowolną liczbę (np. ff, co da ci 255 punktów życia). Ciąg ten zazwyczaj znajduje się blisko imienia.
5. Edycja współczynników. Najpierw wszystkie je spisz, a następnie poszukaj odpowiedniego ciągu (czyli jeśli współczynniki wynoszą 13, 12, 13, 12, 14, 10, szukasz 0d 0c 0d 0c 0e 0a) i zamień go na dowolny, pod warunkiem że nie przekracza on maksymalnych wartości dozwolonych dla danej profesji i rasy. Ciąg ten znajduje się zazwyczaj tuż przed imieniem następnego bohatera.

Red Faction (PC)

Podczas gry nacisnij [~] i wpisz w okienko, które powinno się pojawić:
vivalahelvig - god mode
bighugmug - wszelka broń i amunicja
heehoo - fruwamy!
camera1 - zmiany ustawienia kamery
camera2 - jw.
camera3 - jw.

Niespodziewanka :)
Na drugim CD w katalogu data/movies znajdziesz ciekawe rzeczy - np. Bink Video.exe.

Road Wars (PC)

Niekończący się szmal.
Przejdź do opcji i jako imię wpisz "Mo' Money" - będziesz mógł sobie pozwolić na kupno dowolnej broni i upgrade'ów.

S.W.I.N.E. (PC)

Podczas gry naciśnij Shift + Enter, by otworzyć konsolę. Teraz wpisz:
smarten - zwiększa rangę wskazanej jednostki
mo money - 1000 kredytek
quicker than death - zabija wroga 1 strzałem
blitzkrieg - następny level
instant delivery - jednostki poruszają się szybciej

Silent Hill 2 (PS2)

Ukryte menu z opcjami
Przejdź do menu opcji i wciśnij jednocześnie L1 i R1. Znajdziesz się w ukrytym menu z paroma całkiem ciekawymi opcjami.
Wyłączenie efektu "porysowanej kliszy"
Po przejściu gry zrestartuj konsolę. Po ponownym jej uruchomieniu przejdź zaś do menu i wciśnij R1 + L1. W ukrytym menu znajdziesz teraz nową opcję, która pozwoli ci wyłączyć ten efekt (nazwany tu Scratchy Filter), dając tym samym czystszy obraz.
Zmiana ilości amunicji

40 Pochłoniesz lizaków?!?

Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 PLN.

A to oznacza, że zarobisz 30 PLN i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!



Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

Prenumerata trzymiesięczna	- 3 numerów	- cena 22,5 PLN
Prenumerata półroczna	- 6 numerów	- cena 42 PLN
Prenumerata roczna	- 12 numerów	- cena 72 PLN

Numery Action Plus z płytą CD kosztują 6 PLN.

11/2001 listopad cena 6,0

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2

Rozwiązanie konkursów:

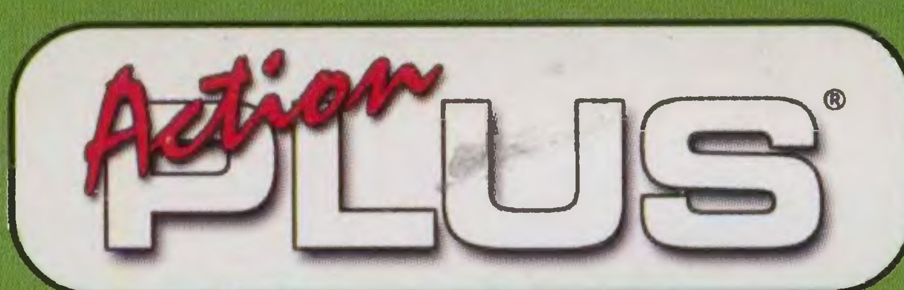
Nagrody w konkursie Lara Croft wygrali: Piotr Hamrol z Poznania, Krzysztof Markiewicz z Bydgoszczy i Ewelina Kitara z Zebrzydowic.

Nagrody w konkursie Sting wygrali: Tymon Szwedowski z Poznanania, Tomasz Niedoba z Krakowa, Piotr Ochocki z Łodzi, Wincujusz Bartoszewicz z Lubrza, Michał Kostelecki z Łodzi, Krzysztof Baranowski z Krakowa, Jakub Piwoński z Leszna, Michał Czerwionka z Gdańska-Brzeźno, Darek Śliwiński z Torunia i Radek Polewa z Wrocławia.

Nagrody w konkursie Red Faction wygrali: Konrad Kołodziejczyk z Kamienicy Polskiej, Maciej Adamek z Nowej Soli, Michał Cal z Warszawy i Kamil Zawiślak z Nowej Wsi.

Nagrody w konkursie Final Fantasy wygrali: Karolina Cymer z Łodzi, Tomasz Murawski ze Sławy, Anna Wieczerzak z Gdańska, Piotr Lewiński ze Środy Śląskiej, Andrzej Popławski z Katowic, Konstanty Gałek z Piotrkowa, Adrian Schacht z Warszawy, Marta Mandek z Krakowa, Wojciech Szalonek z Chrzanowa, Piotr Piekarski z Warszawy, Ewelina Cierpiał z Kamienicy PolskiejMaciek Baryła z Krakowa, Bronisław Turek z Warszawy, Artur Moszczyński z Wadowic, Tomasz Świderski z Sopotu, Krzysztof Watras z Gdańska, Miron Garus z Tarnowskich Gór.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA



Zamów teraz, leszczu

04/2000 kwiecień cena 3,50
Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

11/2000 listopad cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień cena 3,50
Instrukcje: International Rally Championship
Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001, Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

03/2001 marzec cena 3,50
Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles
Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień cena 3,50
Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs,
Artunian Knights, The Ward, Oni, Mech- warrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

05/2001 maj cena 3,50
Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych

06/2001 czerwiec cena 3,50
Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

07/2001 lipiec/sierpień cena 6,0
Pełna wersja Vulture - świetnej strzelanki 3D!
Relacja z targów E3 2001.
Przedstawienie nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy Baldur's Gate II - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube czy X-box - porównanie możliwości konsol przyszłości.
Final Fantasy: The Spirit Within - wrażenia z prezentacji.
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje, Tipsy, Kąciki

09/2001 wrzesień cena 6,0
Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

10/2001 Październik cena 6,0
Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne

Nie trzeba zamawiać prenumeraty, żeby kupić archiwalia.

Uwaga! Zmiana formularza wpłaty

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz ile kosztują i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841 wew. 101, 102, 116.
e-mail:
prenumerata@futurenetwork.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy
10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca ....luty.......... /2002
☐ 3 numery .... 22,50 zł
☐ 6 numerów .... 42,00 zł
☐ 12 numerów .... 72,00 zł
☐ numery archiwalne..........
....
☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
1 0 9 0 1 5 2 2 1 7 1 3 9 5 6 - 1 2 8 - 0 0 - 0 -
9 9 9 | W P | waluta PLN | kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

Imię i nazwisko

adres

tytułem
PRENUMERATA NA | ilość numerów

tytułem cd.
OD NUMERU: LUTY 2002

tytułem cd.
ARCHIWALIA: | numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy
10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca ....luty.......... /2002
☐ 3 numery .... 22,50 zł
☐ 6 numerów .... 42,00 zł
☐ 12 numerów .... 72,00 zł
☐ numery archiwalne..........
....
☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
1 0 9 0 1 5 2 2 1 7 1 3 9 5 6 - 1 2 8 - 0 0 - 0 -
9 9 9 | W P | waluta PLN | kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

Imię i nazwisko

adres

tytułem
PRENUMERATA NA | ilość numerów

tytułem cd.
OD NUMERU: LUTY 2002

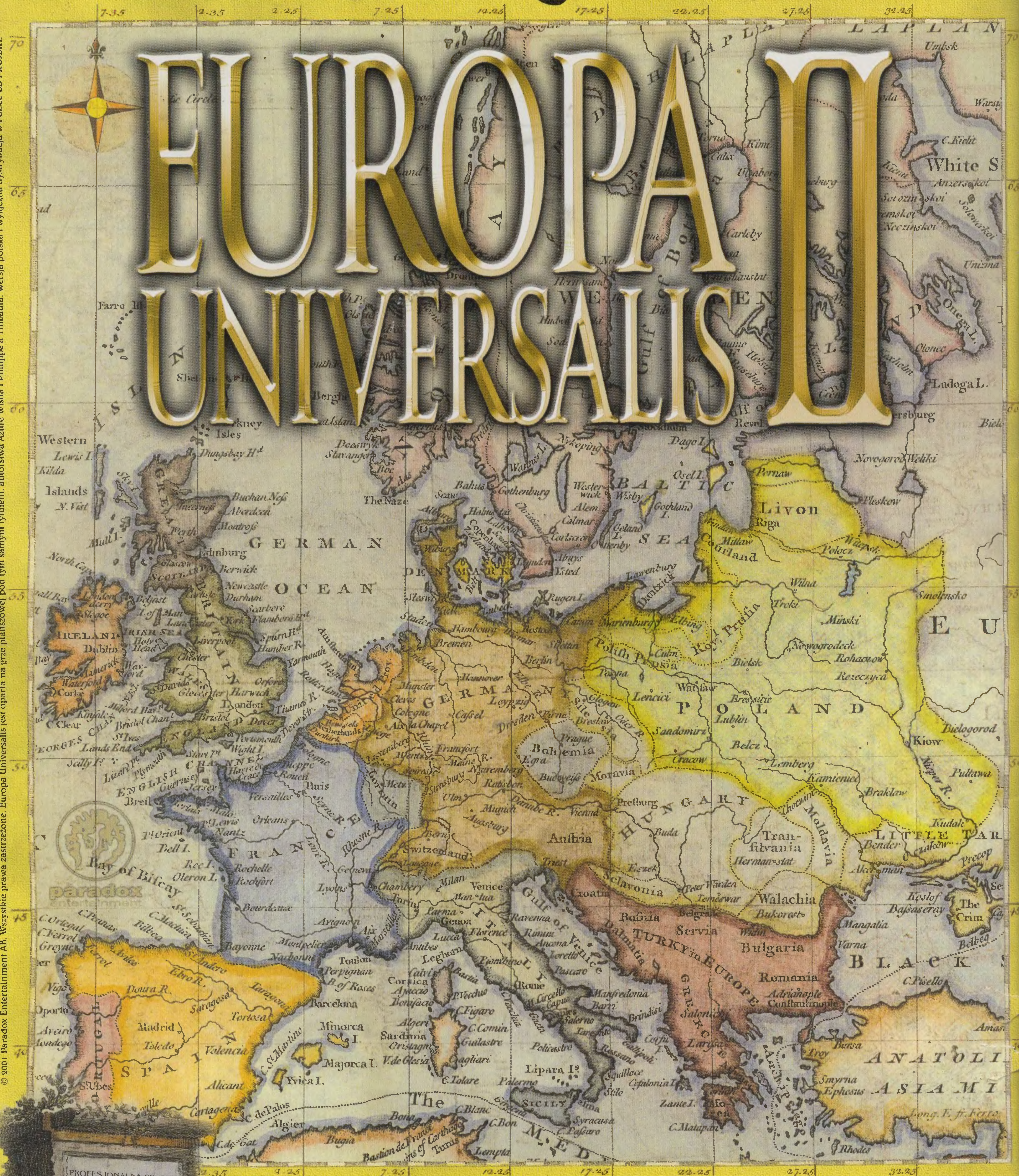
tytułem cd.
ARCHIWALIA: | numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy

Zmień Bieg Historii



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

W SKLEPACH JUŻ 5 GRUDNIA!!!